

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения



NEED FOR SPEED
SHIFT

№ 11
2009

S.T.A.L.K.E.R.:

Зов Припяти

Песнь Сирены

Blood Bowl

Можно убить
эльфа!!!

Assassin's Creed 2

Венецианский
потрошитель

На диске:

- Risen
- UFO 2000
- Modern Warfare 2

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ



RAZER NAGA



Samsung Corby

www.shpil.com

подписной индекс - 01727

9 771609 900015



На запилених стежках далеких планет

Залишаться наші сліди!

SECTION 8



Section 8 – епічний бойовик, в якому динаміка бою поєднується з комплексною військовою тактикою – на просторах екзотичних планет з усіх куточків галактики. Десант з висоти десяти тисяч метрів у будь-яку точку карти, вибір зброї, екіпіровки і навіть транспортного засобу, спосіб виконання кожного завдання – в цій грі ви приймаєте всі важливі рішення!

16



ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

SOUTHPEAK
GAMES

TIMEGATE

XBOX 360

Games for Windows

2009 3AT «1C». Всі права захищені.
2005-2009 TimeGate Studios. Всі права захищені. Section 8, TimeGate і зображення TimeGate є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками TimeGate Studios Inc в США та/або інших країнах. Видавець SouthPeak Interactive LLC.
SouthPeak Interactive і зображення SouthPeak Interactive є товарними знаками SouthPeak Interactive LLC в США та/або інших країнах. Всі права захищені. Microsoft Windows, Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360 та зображення Xbox є товарними знаками групи компаній Microsoft. «Games for Windows» і Windows Vista Start button використовуються за ліцензією Microsoft.

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром». Розповсюджувач на території України – ТОВ «1C Мультимедіа Україна», тел. (044) 404 2636

КОРОБКА РЕДУКТОРА

В далеком 1996 году в Киеве проходила выставка EnterEX, на которой довольно активно продвигался новейший, самый продвинутый, и, благодаря DirectX 1.0, в разы лучший в качестве платформы для игр Windows 95. И вот, тринадцать лет спустя, нас ожидает не менее интересное предложение. Когда я пишу эти строки, до официального выхода новой версии Windows, седьмой по счету и по названию, остается менее десяти дней. И традиционно она комплектуется самым свежим DirectX, 11 версии, который не очень революционен по сравнению с DirectX10, но по красоте изображения его обставляет, не говоря уж о девятой версии или, тем более, первой. Прогресс, так сказать, на лице, вернее, на экране компьютера.

Мы тоже стараемся развивать наш журнал. Делать его информативней, интересней, хотя и у нас без своих аналогов «Висты» не обходится. В этот раз мы решили добавить что-то новое к нашему диску. А именно: по многочисленным просьбам, мы начали делать перевод видеороликов, идущих на диск. Честно говоря, для нас это первый опыт такого плана, и то, что получилось, далеко от желаемого результата. Но мы не сдаемся и работаем над тем, чтобы в будущем улучшить и перевод, и озвучку, а также увеличить количество переведенных роликов.

Так что читайте журнал, смотрите диск, а мы вернемся к издательству над видеороликами ©. За сим откланиваюсь.

by BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame

NFS: Shift. Король не умер 6
S.T.A.L.K.E.R. Позови меня тихо по имени... 10

To play or not to play

Operation Flashpoint: Dragon Rising. Операция «bl» 14
Blood Bowl. Кровь и зрелища 18
Risen. Труготика 20
Mozart The Last Secret. Амадеус 22
Tropico 3. Остров (не)везения 24
Heroes over Europe. Дырявые небеса 26
Mystery. Там чудеса, там некрыв бродят, ехидна на ветвях висит... 28
Архивы НКВД: Операция «Бункер». Уроки истории 30
Казуалки. 35

Ацтой

Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes.
 В чем темная сторона Силы, брат? 36
Scorpion Disfigured. Жучево 38

Карман-и-я

Undead Knights. Let's ZOMBIE 40
MotorStorm: Arctic Edge. Антифриз 41

Ждем-с

Assassin's Creed 2. Новая эра – новый убийца 42
James Cameron's Avatar: The Game.
 Люди бывают разные – синие, белые, красные... 46

Cell-O-fan

OutRoad 2. Я лечу, лечу, лечу, лечу далеко... 48
Blood+. Жажда крови 48

Железный бум

Samsung Corby. Яркая личность 50
RAZER NAGA. Мышиный король 51
Sony Ericsson. Разрешите вас снять 52
HuntKey AEOLUS II H402. Редкая птица 53

Клубничка

Матч состоится в любую погоду 54

Columbia Brothers

Смотрите в следующей серии, или Продолжение следует. 56
Бей дважды, Фредди. 59

Анимания

Bee Train: студия как госпиталь 60

Vox Populi

Письма читателей. 62
Конкурсы. 63

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
 щомісячно; від травня 2001 р.
 № 11 (93), листопад 2009 р.

Видавець: ТОВ «Сети-Україна»
Україна, Київ, 2009 р.
РЕДАКЦІЯ
Директор
 І. Жданенко

Комерційний директор
 О. Денисюк

Головний редактор
 Д. Бондаренко

Літературний редактор
 Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка
 О. Заславська

Начальник відділу збуту
 І. Краснопольский

Начальник відділу реклами
 Ю. Лук'яненко (julia@seti-ua.com)

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
 і не повертаються.
 Повну відповідальність за точність
 та зміст рекламної інформації несе
 рекламодавець.

Підписано до друку 20.10.2009.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
 ТОВ «Сети-Україна» у друкарні

«ООО «СЭЗМ»

г. Киев, ул. Бориспольская, 15.

тел./факс (8044) 425-12-54,

592-35-06

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «ООО «СЭЗМ»

VDS64

Інтернет партнер www.vds64.com
 (тел. 599-37-56)

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04111, м. Київ,
вул. Щербаківа, 45-а

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2009

Свідцтво № KB-5116 від 14.05.2001
 Усі права застережені. Використання
 матеріалів у будь-якій формі можливе
 лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні
 матеріали фірм-виробників
 та матеріали з сайтів:
 www.gamespot.com,
 www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з DVD-диском – 01727

NEED FOR SPEED

SHIFT



MUSIC
WHEELS
HOSTEL

Кто сказал, что черепахи не летают?



Любители сюрреализма и психоделики всех стран и континентов объединяйтесь и скребите по карманам в поисках заветных 15 долларов – именно столько стоит в предварительном заказе Neverending Islands, одна из самых необычных игр последнего времени. В ней игрок столкнется с забытыми и неизвестными цивилизациями, летающими островами, странными существами и прочими необычностями. Узнать больше об игре и оставить на нее заказ можно на сайте разработчика www.solipsismstudios.com.

Мания скорости



TrackMania Nations



Некоторое время назад был анонсирован предназначенный для компьютеров сиквел TrackMania – популярного гоночного симулятора, который отличался не только хорошей графикой и драйвовостью, но и возможностью собственноручно создавать новые трассы. Теперь же шансы на развитие стали еще выше: разработчика оригинальной игры, компанию Nadeo, выкупил игровой гигант Ubisoft. Жаль только, что дату релиза все еще не объявили.

S.T.A.L.K.E.R.Ы – объединяйтесь!



Пока большинство отечественных разработчиков сообщают о выходе игр пресс-релизами или новостями на собственном сайте, GSC сделали решительный шаг вперед и организовали мини-фестиваль, посвященный выходу «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти». Гуляния, устроенные на центральной площади столицы, могли вызвать панику у особо впечатлительных – ведь фанаты игры пришли в полном сталкерском обмундировании, некоторые даже домашних любимцев вырядили в жителей Зоны, а в центре буйства возвышалась сцена: точь-в-точь энергоблок ЧАЭС. Желающие могли поучаствовать в конкурсах, плеястах новой игры, пообщаться и посмотреть концертные выступления разработчиков «Сталкера», на разогреве у которых были лучшие украинские исполнители. Фестиваль удался на славу, надеемся в будущем на «сиквел». Кто пришел – молодец, кто не пришел – сам себе злой буратина.

Старая сказка о главном

Пока мы с вами играем в Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes, к выходу активно готовится Star Wars: The Old Republic. В данный момент начинается сбор желающих принять участие в бета-тестировании. Требования, судя по словам разработчиков, будут жесткими, но людей требуется много – чтобы собрать как можно больше самых разных оценок игры. Тестирование будет проходить в несколько этапов, что увеличивает шансы, поэтому всем желающим следует сразу же после прочтения журнала набрать в браузере www.swtor.com/tester и оставить свою заявку.



Спорный вопрос



Когда киношники экранизируют наши с вами любимые игры, мы начинаем нервничать. Когда они говорят о том, что собираются экранизировать такие проекты как Spore и The Sims, остается только впадать в панику и делать по-анимешному большие глаза. Успокаивает во всем этом толь-

ко одно – на «Симсов» пока что просто выкупили права (на адаптацию), а «Спорой» заниматься будет Крис Ведж, создатель небезызвестного «Ледникового периода». Так что, скорей всего, нас ожидает очередная умора, вот только когда она выйдет в прокат – не известно.

Дикий зверь



Компания Toshiba обрекает многих мобильных геймеров на разорение или заплаканные по ночам подушки. Потому что равнодушно пройти мимо их нового мультимедийного ноутбука просто нереально: мощная начинка Qosmio X500, состоящая из восьми гигабайт оперативной памяти, видеокарты NVIDIA GeForce GTS 250M с гигабайтом памяти типа GDDR5 и технологией PhysX, процессора Intel Core i7 720QM с частотой 1,6/2,8 Турбо ГГц и прочих полезных мелочей, облачена в стильный корпус красно-черной окраски. Этот зверь так и рвется в бой с игровыми супостатами, но приобрести его можно будет только в конце этого месяца – примерно тогда он доберется до полок магазинов Украины.

Полный улет



Любителям авиасимуляторов приходится обзаводиться джойстиком, а их выбор не так велик, как хотелось бы. Поэтому выход новой игровой панели Saitek Pro Flight Instrument Panel просто не мог пройти незамеченным. Это не просто джойстик, это настоящая приборная панель, оснащенная цветным 3,5-дюймовым ЖК-экраном, которая заменяет собой шесть приборов кокпита самолета. Устройство показывает все необходимые игровые данные – тут вам и альтиметр, и положение самолета, и скорость, и компас, и вариометр, и указатель скольжения и поворота, так что удобство использования практически гарантировано. Правда, заказывать новинку придется из-за границы, но зато разработчики обещают, что она совместима со многими играми и работает с Windows XP и Vista.

Трое сомалийских пиратов захватили авианосец «Нимиц»

Заголовок, хоть и не соответствует действительности, но от этого не менее смешной. Но в реальности происходят события и посмешнее. Например, развернувшаяся на юридических полях битва между ООО «Новый Диск Украина» и ТОВ «М-Прогресс». Последние загадочным образом зарегистрировали торговую марку «Новый Диск» и теперь начинают качать по этому поводу права, угрожая партнерам «НД» разбирательствами, если те не удалят продукцию под этой маркой. Но настоящий «Новый диск» не спит и не дремлет, он обещает устроить захватчикам армагеддец. Редакция внимательно следит за происходящими событиями и будет информировать вас о новостях.

Windows®. Життя без перешкод. ASUS рекомендує Windows 7.

- | Необмежена потужність | Технологія ASUS Turbo33
- | Необмежена свобода | до 12 годин без дозарядки
- | Необмежена портативність | товщина < 2,5 см



Можливості • Необмежені



ASUS *UL* серія UnLimited

Ультрасучасні ноутбуки ASUS серії UL оснащені процесорами Intel® Core™ 2 Duo та ексклюзивною технологією ASUS Turbo33, що дозволяє підвищити потужність майже на третину та забезпечити максимальну ефективність роботи ноутбука. Серія ноутбуків UL обладнана потужною графічною системою NVIDIA® GeForce® G 210M та високоякісною спеціалізованою акустичною системою Altec Lansing®, що у поєднанні з можливостями ліцензійної Windows Vista® Home Premium забезпечують неймовірну якість відтворення мультимедіа. У стильному алюмінієвому корпусі товщиною менше 2,5 см приховано неймовірний потенціал інноваційної технології Graphix Boost, що керує вбудованою та дискретною графікою, завдяки чому досягаються рекордні 12 годин автономної роботи від акумулятора та неймовірна потужність ноутбука.

Ноутбуки ASUS серії UL. Можливості — необмежені!

ASUS 64-bit
підтримка Windows® 7

- Підтримка до 128 Гб оперативної пам'яті
 - 40% швидше завантаження системи*
 - Надійна покращена система захисту даних
- * залежно від системної конфігурації

* Система конфігурація, колір та комплектація можуть бути змінені без попередження. Час автономної роботи згідно результатів програми тестування MobileMark 2007 & PCMark'05 для ноутбуків ASUS серії UL. Ознайомтесь з деталями тестувань на сторінці: http://event.asus.com/2009/nb/legal_disclaimer/
Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core та Core Inside є товарними знаками корпорації Intel в США та/або інших країнах.

DataLux (ДатаЛюкс) тел: 044 4909270; ELKO (Елко) тел: 044 4619670; МДМ тел: 044 4647777; МТІ тел: 044 4583434.

Comfy 0 800 500 1 900, АБВ Техніка 0 800 505 5580, АТ Техніка 062 3813685, Мережа магазинів "BRAIN Computers" (Брайн Комп'ютери) 044 5012583,
"Комп'ютерний Всесвіт" 0 800 5023230, "Комп'ютерний Всесвіт Запоріжжя" 0 800 303 2220, Мережа магазинів City.com 0 800 501 5000, Мережа магазинів "DialWest" 0 800 302 302 0,
Мережа магазинів Ельдорадо 0 800 503 00 50, Мережа магазинів МегаМакс 044 200 0000, Нео сервіс 032 294 8181, Стел Комп'ютер 032 240 3434, ТІД Комп'ютери 048 346723,
ТОВ ПФ "Сервіс" 056 370 3003, ФІТО 062 3813205, Фокстрот "Техніка для дому" 0 800 500 1530, "Розетка" 044 537 0222, "СОКОЛ" 044 501 7711, "Grand.UA" 044 5947594,
"Індикатор" 065 2510168, "Оптіма Крим" 065 2222 500, "Домашній Комп'ютер" 065 2255552, "Ноутбук" 051 2371195, МКТ 055 2335506, "БОМБА" 048 7777373

Фокус дрифта в том, чтобы смотреть на стену, но не смотреть на неправильную стену – это приводит к авариям.

Воун Гитн Дж.



NEED FOR SPEED
SHIFT

КОРОЛЬ НЕ УМЕР

Жанр:

гонка, аркада

www.shift.needforspeed.com

Разработчик:

Slightly Mad Studios

www.slightlymadstudios.com

EA Black Box

www.eablackbox.com

EA Bright Light

Издатель:

Electronic Arts

www.ea.com

Системные требования:

Процессор 1,6 ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамяти,

поддержка шейдеров 3.0

6 Гб на жестком диске

PC | X360 | PS3 | PSP

После выхода Undercover многие поклонники серии NFS молились, чтобы разработчики оставили в покое имя короля PC-гонок и занялись разработкой каких-нибудь «белочек в колесе: карбоновая клетка». Лишь бы больше не приходилось видеть на прилавках такие полусырые проекты и слышать от знакомых, что NFS уже совсем не тот, а прохождение Zuma в двухсотый раз, намного интересней карьерного режима. Но разработчики и издатели не вняли гласу народа, снова откопав этот бренд, постучали в там-там, совершили пару кровавых жертв, и NFS снова встал и пошел. Да, он снова встал и пошел.

И рады бы фанаты обидеться на то, что к их мнению не прислушались, но, по большому счету, они только рады этому. Ну, действительно, разве можно обижаться на то, что новая часть любимой серии снова занимает верхние строчки в рейтингах компьютерных автосимов и что история NFS не закончилась провалом? Причем происходит все это не по роковой случайности и даже не просто потому, что интересно стало геймерам, что там на сей раз наваяли раз-

работчики, а потому что новая часть вполне заслуживает этого. Причин для этого несколько.

Если кто-то спросит меня:

«Почему гоночные машины?»

– «Я люблю быстро ездить!»

Крис Радо

Если у вас есть сбалансированная система, которая работает качественно и слаженно, и вдруг вам приходится от нее отказаться, что делать в таком случае? Кроить все заново. И Slightly Mad Studios начали кроить, кромсать и резать. Перестройка, судя по всему, была глобальной – от аркадности не осталось и следа. В первую очередь это проявилось в самом смысле игры. Если предшествующие части были созданы для игрока, который стремится поскорее пройти все трассы, открыть все машины и возможности, то NFS: Shift скорее создан для тех, кто любит сами заезды и скорость превыше всего остального. Не пугайтесь – «все остальное» тут тоже есть, только оно отошло на второй план, поэтому о нем мы расскажем немного позднее.

Сложно сказать, на самом ли деле стремились разработчи-

ки сделать игру такой, но даже если это вышло случайно, то случайность явно была счастливой. Так или иначе, скорости и ее передаче в игровой реальности уделено немало внимания – разработчики вдоволь наигрались с особенностями коробки передач и тормозной системы автомобиля, а также поведения тела водителя в кабине в момент резкого торможения и поворотов. В результате, появилось такое явление как перегрузки: если вы не будете вести гладко и размеренно, вас будет кидать по кабине, вполне возможно, что вас не только потянет вперед или вбок, но и даже немного шандарахнет о лобовое стекло с последующим помутнением ясного взора. Естественно, это затруднит вождение.

Второй особенностью реалистичности стало то, что испытать все радости вождения с клавиатурой стало сложно: нет, кнопки расположены достаточно логично (да и самому их можно выставить, если что), но чтобы ощутить все прелести управления машиной как такового и NFS: Shift в целом, лучше использовать хороший руль и сопутствующие ему устройства,





или хотя бы геймпад с аналоговым джойстиком.

Разработчики постарались сгладить это джойстиковое неравенство, прикрутив к первому тестово-обучающему заезду систему определения навыков водителя. Если тебя носит по дороге, как корову на льду, и пройти поворот без звонкого «БДЫЩЬ!!!» – не судьба, то игра переключается в легкий режим, где машина сама притормаживает на поворотах и разве что баранку за тебя не крутит. Если на колесах чувствуешь себя более-менее нормально, то предлагается средняя сложность, с поддержкой некоторых полуавтоматических систем антизаноса. А если, когда ты за баранкой, асфальт буквально горит под колесами, то предлагается сложный режим, где отключены все вспомогательные системы, а повреждения при авариях не только портят внешний вид машины, но и влияют на ее поведение.

Я следую чувствам. Как будто я вижу не глазами, а мое тело говорит что мне видеть. Я знаю, как вибрирует машина на разных оборотах, и когда я наезжаю на бортик.

Томми Милнер

Именно благодаря созданию реалистичного мира вождения появились в игре детали, которые ни на что не похожи. Вроде бы, не только на этом держится игра. Кое-что разработчики вынесли и из старого опыта. Например, что графика должна быть в игре хорошей. Ибо как бы хорошо не ориентировался водитель на свои пять чувств, шестое, то есть зрение, ему тоже пригодится, не говоря уже о том, что многие игроки встречают игры по одежке. Прибавьте к разумению этих простых истин многолетний стаж компании в создании серии, и получите прекрасный результат. По части своего графического оформления NFS: Shift опережает многие игры, она вполне сможет потягаться по части графики даже с такими гигантами как DiRT: там, где у нее не хватает сухих технических возможностей, она прикрывается шармом, лоском и изяществом. Особенно впечатляет вид из кабины, напоминающий о NFS: Porsche Unleashed, но в разы превосходящий предшественника по части детализации и «живости». Смотреть на трассу из кабины – это просто замечательно, а об

окрестностях и антуражах, в которых проходят трассы, современные поэты вполне могли бы слагать стихи и были бы они ничуть не хуже тех, что писали классики Серебряного века. Вот только погодная тема была бы не затронута в этих произведениях – потому что тумана, проливных дождей и прочих неприятностей в мире NFS: Shift почему-то не предусмотрено.

Мощность это круто, но она никогда не решала все. Это чувство... стремительной скорости.

Томми Милнер

А теперь о том, о чем мы обещали рассказать еще в самом начале – о карьере, машинах, турнирах и прокачке. Все этого игроу не лишили, да и систему ломать не стали. Как и прежде, перед тем как выехать на трассу, игрок должен сначала выбрать себе железного коня, подходящего к трассе, его личным требованиям и финансовым возможностям. Чем больше ездешь и побеждаешь, тем больший парк автомобилей ты можешь завести, и тем более крутую начинку можешь для них купить.





Никуда не делась полюбившаяся многим возможность тюнинга автомобиля. А чтобы подогреть постоянный интерес к ней, за победы и уровни нам открывают дополнительные диски, краски и винилы. Так что разрисовывать любимую «тачку» можно очень долго.

Разработчики собрали в игре все основные гоночные режимы. Поначалу все кажется очень простым, ты с легкостью выигрываешь все заезды, но в случае с NFS: Shift это больше похоже на «первая доза бесплатно». Тебе ее даже принесут на блюдецке с голубой каемочкой. Потому что потом становится сложнее, иногда даже невыносимо сложно, а остановиться ты уже не можешь. Втянулся – что тут скажешь. Противники тут действительно опытные и «сложные», поэтому устоять сможет либо человек, у которого за плечами большой опыт, либо тот, кто на самом деле стремится к победе и очень любит скорость. Правда, не стоит думать, что победить виртуального человечка, сидящего за рулем виртуальной машины, нереально. На самом деле, они

тоже иногда ошибаются, хоть и реже, чем живой человек. Больше всего они похожи на опытных водителей, которые, даже если ты выключаешь игру, продолжают тренироваться и продумывать зловещий план, как бы победить тебя в следующий раз. Это действительно забавно, но на самом деле, играя в NFS: Shift, порой забываешь, что «сражаешься» с виртуальными, а не с реальными противниками. Есть тут некий дух мультиплеерности...

По существу она супер, супер быстрая. Вдавливает педаль, потом впрыскивает NOS. Это звучит как будто дикий зверь только что ожил под капотом твоей машины. Как разъяренный дикий зверь – rPPPrrrr. Ты касаешься тормоза, потом снова давишь на газ, мотор немного подвывает, руль дрожит в руках и машина вот-вот слетит с трассы. И это ощущение великолепно!
Крис Радо

NFS: Shift с самого начала подразумевалась как возрождение серии, как шаг вперед после нескольких «никаких» частей игры. И это разработчикам удалось. Правда, некоторые фанаты аркадности и легкого прохождения теперь будут грызть себе локти, но играть они все равно будут – потому что NFS: Shift прекрасна... хотелось бы тут написать еще много эпитетов, но ни один из них не сможет передать ни скорости, ни волнения на старте, ни того кайфа, который испытываешь во время дрифта, ни гордости от заработанного звания или уровня... Так что все, что мне остается, это посоветовать как можно скорее установить NFS: Shift на свой компьютер и почувствовать на себе все это самостоятельно.

Telo

Графика:	11
Геймплей:	12
Звук:	11
Управление:	10
Сюжет:	почти нет

ОЦЕНКА 11+



GIGABYTE™

Нові форми досконалості



P55-UD6



P55-UD5



P55-UD4



P55-UD3R



P55-US3L



Зображення можуть бути змінені без спеціального повідомлення. Всі торгові марки і логотипи належать їх законним власникам. Gigabyte не несе відповідальності за нестабільність роботи або пошкодження процесора, материнської плати і інших компонентів при розгоні (оверклокінгу)

www.gigabyte.ua

GIGABYTE



СТАЛКЕР
ЗОВ ПРИПЯТИ

ПОЗОВИ МЕНЯ ТИХО ПО ИМЕНИ...

Жанр:
action

www.cop.stalker-game.com

Разработчик:

GSC GameWorld

www.gsc-game.com

Издатель:

GSC Publishing

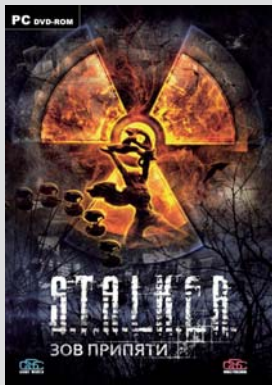
www.gsc-game.com

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

2 Гб ОЗУ

512 Мб видеопамати



Мне редко приходится наблюдать такое количество разворачивающихся вокруг игры споров, как о S.T.A.L.K.E.R.'е. Как правило, игру или хвалят со всех сторон, отпуская при этом пару замечаний со словами «это можно простить», или же выливают тонну грязи по всем пунктам. В любом случае, оценка получается достаточно однозначной, чего не скажешь о детище GSC. «Чистое небо» было раскритиковано фанатами до умопомрачения. Споры не утихали и через полгода после выхода игры. И даже когда летом разработчики проводили открытый бета-тест «Зова Припяти», я слышал, как геймеры активно обсуждали Clear Sky. Интересно, сколько еще будет замечен шлейф этой скандальной славы? Сами разработчики сейчас позиционируют игру как эксперимент, мол, интересно было попробовать некоторые игровые решения, уникальную механику и т.п. Правда, сложно сказать, что при этом должны испытывать игроки. Боюсь даже предположить, какое количество людей стали бета-тестерами за свой счет, так сказать. И, что

самое интересное, игру нельзя было назвать полной лажей – почему-то ж в нее играли? Вот и получается: хороший бетатест, а не ацтой или мегагейм всех времен и народов. Но не будем больше об этом: «Чистое небо» уже, можно сказать, в прошлом.

Брынь, брынь, брынь...

Мне очень хотелось подойти к написанию этой статьи не как игрок, который, не скрою, обожает S.T.A.L.K.E.R., а как журналист (как бы странно это не звучало). Я не ставил себе цели исследовать Зону вдоль и поперек, узнать все ее секреты, послушать все анекдоты и т.д. Я просто играл в свое удовольствие, а вместо всего ранее перечисленного было интересно пообщаться с другими игроками. Да, мнения опять варьируются, где-то в чем-то отличаются, но опять сводятся к оценке «это хорошая игра». Причем такие слова я слышал как из уст поклонников предыдущих частей, в частности, «Теней Чернобыля», так и от геймеров, которые ранее не увлекались игрой вообще. «Есть в S.T.A.L.K.E.R. что-то особенное» – так вкратце

выразил мнение об игре один мой товарищ, и, наверное, это точка зрения многих. Видимо, GSC нашла какую-то струну в наших сердцах, и вот уже который год не устает успешно на ней наигрывать приятный мотив, который хочется слушать снова и снова. Надо будет узнать, не практикуют ли они какую-нибудь магию Вуду, но это потом, сначала обследую-ка я вон тот заброшенный хутор...

Где пехота не пройдет, и бронепоезд не промчится...

...Там Сашка Дегтярев на пузе проползет, и ничего с ним не случится. Новая сюжетная линия, является прямым продолжением событий «Теней Чернобыля». «Выжигатель мозгов» был отключен, в результате чего все кому не лень ломанулись вглубь Зоны искать приключений на свою голову. Добраться до финиша целым и невредимым удалось, естественно, далеко не каждому – по пути всплыли и старые обиды, и обыкновенная человеческая жадность. Долг, Свобода, Нейтралы и даже Бан-



диты не желали упускать шанс наживы и по трупам пошли исследовать (назовем это так) территории.

Военные, в свою очередь, не собирались сидеть в стороне и наблюдать. Стремясь первыми достичь отдаленных участков и укрепиться там, они отправили в Зону пять вертолетов, но все до единого они не достигли цели, а связь с ними оборвалась. Когда инициатива была потеряна, Командование решило пойти другим путем – отправить на разведку одного человека, бывшего сталкера, Александра Дегтярева. Его первоочередная задача – узнать, что же случилось с армейскими вертушками (как будто не ясно, что их в аномалии затянуло).

Посмотрите, какое мы нарисовали болото!

Новый герой и новое место действия. О локациях можно сказать многое, как хорошее, так и плохое. Они существенно увеличились, даже по сравнению с казавшимся гигантским Болотом – просторы Затона и Юпитера примерно в полтора-два раза больше. А вот на счет целесообразности этого лично я сомневаюсь. Вот скажите, зачем нам все

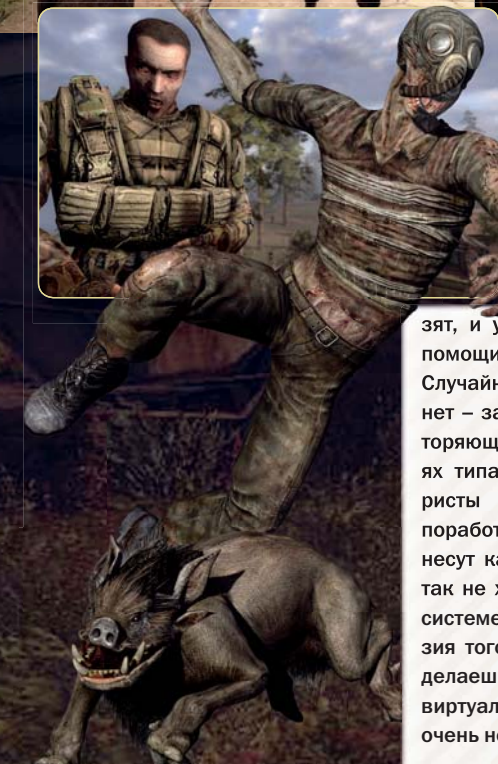
это? Территории такие, что там можно ралли устраивать, а сталкеру приходится бегать на своих двоих (можно, правда, гулять с группами сталкеров, которые не отказываются от попутчиков или соглашаются провести вас за вознаграждение). А где «вздрюжни эффект», где ощущение индивидуальности каждой локации? Их ведь всего три – Припять и две ранее названные. Да они большие, есть, где побегать, но спустя пару часов я устал мотаться из одного хутора в другой почти такой же. Даже корабли, стоящие в пересохшем русле, перестали казаться чем-то необычным – там либо аномалии различные, либо сталкеры устроили свои базы. Визуально Затон очень похож на все те же болота – вода, камыши, анома-

лии и хаотично разбросанные комплексы зданий, а Юпитер чем-то напоминает Темную долину – завод, он и в Африке завод. Приятнее смотреть Припять. Вспоминая «Тени Чернобыля», то и дело ловлю себя на мысли «Не успел я по Припяти набегаться». Там уже не было ни баз, ни стоянок, только стремительно разворачивались сюжетные события, а на территории едва ли можно было найти хотя бы одно дружелюбное существо.

Типа заголовков

Ситуация с побочными заданиями (да и с не побочными тоже) стала намного приятнее. Квесты зачастую попадают достаточно интересные, а порой и непредсказуемые. Например, мы достали из заброшенного корабля артефакт. Не без труда, между прочим, – там и «взрыв» под ногами, и радиация, и кислотное поле. Только выходим – подходит нейтрал и говорит, мол, дай артефакт – друг умирает. Если соглашаешься – он забирает его и продает заказчику, что задание тебе дал. Откажешься – из-за угла еще два сталкера выла-





Графика:	10
Геймплей:	12
Звук:	9
Управление:	11
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10+



зят, и убеждают тебя уже при помощи автоматной очереди... Случайных заданий, как в «ЧН», нет – забудьте о постоянно повторяющихся «дежурных» миссиях типа приди-принеси. Сценаристы действительно хорошо поработали, побочные миссии несут какой-то смысл, которого так не хватало туповатой A-Life системе «ЧН», создается иллюзия того, что ты действительно делаешь нечто значимое в этом виртуальном мире, а это уже очень неплохо!

Сталкеры пьяные, мутанты сытые...

За что мы любим S.T.A.L.K.E.R., так это за атмосферу – за ночную прохладу и запах влажного воздуха, за шелест травы под ногами и пропитанный грязью комбез, за пламя костра и звуки гитары. Эти вещи кажутся нам неизменными. Ради этого мы и запускаем игру, снова и снова устанавливая ее на комп. Где еще вы можете наткнуться на стаю собак, и в тот момент, когда save-load будет казаться неизбежным, раздастся выстрел пришедшего на помощь сталкера? Где еще вы услышите крик командира группы «Не расходитесь! Еще не все!»? Разве в «Кризисе» или

«ФарКрае» вы испытаете такое сопереживание к случайным союзникам, как здесь, когда на место стоянки напала орава мутантов? А что вы скажете о том, чтобы просто посидеть у костра, послушать музыку и потравить анекдоты? Нет, атмосферу игры невозможно передать на бумаге или рассказать о ней словами! Это стоит испытать на собственной шкуре.

Мелочь, а приятно

Как это ни странно звучит, существенных перемен немного. Все та же песня – аномалии, мутанты, козлы вониючие с автоматами и т.д. Но пару приятных нюансов все же стоит описать. Во-первых, интерфейс стал удобнее. Всегда перед глазами есть все необходимые датчики а на клавиши F1-F4 можно «вешать» предметы первой необходимости (бинты, аптечки, энергетика, еду и прочие). Кстати, еда не лечит, а только утоляет голод. Аптечки, в свою очередь, восстанавливают здоровье не мгновенно, так что хавать здоровье во время боя теперь не так просто. Экипировка теперь делится на куртку и шлем. В то же время, есть и комбинезоны со встроенным шлемом. Доработана система тюнинга оружия.

Забавно в стоимости улучшения наблюдать фразу «технику нужна водка» – чтобы руки не дрожали. Появилась возможность сна, правда, не везде, а только на базах группировок. Одним словом, разработчики прислушались к многочисленным просьбам игроков. Приятно.

Графика сильно не поменялась. Возможно, те, кто может наслаждаться эффектами DirectX10, и заметят разницу. А обычным геймерам это, в общем-то, глубоко до фонаря. Лично меня вполне устраивала невзрачная картинка «Теней Чернобыля», по крайней мере, игра «бегала» на моем, ныне стареньком, Samsung R-25 Plus. Хотя, стоит отметить, что по сравнению с «ЧН», «Зов Припяти» обладает немного меньшими системными требованиями.

Итог

Перед нами еще одна игра цикла S.T.A.L.K.E.R., не намного лучше, но и не хуже предыдущих. Я думаю, стоит поиграть: учитывая, что цены на лицензию относительно невелики и критических багов в игре не наблюдается, разочарованы вы, скорее всего, не будете.

Wolf

BORDERLANDS™

ВІД GEARBOX, АВТОРІВ
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
ТА BROTHERS IN ARMS

FPS И RPG ПОЄДНАЛИСЯ
У ЕКСТАЗІ- ТА ЗРОБИЛИ
ДИТИНКУ

УНІКАЛЬНИЙ
РОЛЕВИЙ ШУТЕР
З БЕЗДОТАННИМ СТИЛЕМ

ТИСЯЧІ ВИДІВ
ЗБРОЇ ТА ІНШИЙ
ЦІННИЙ ЛУТ

ОДНОЧАСНЕ ПРОХОДЖЕННЯ
ВЧОТИРЬОХ - СТЕРЕЖИСЬ, 14D

БЕЗУМСТВО ПОЧИНАЄТЬСЯ
У ЛИСТОПАДІ!



BORDERLANDSTHEGAME.COM



© 2009 Gearbox Software, LLC. Published and distributed by 2K Games under license from Gearbox Software, LLC. Borderlands and the Borderlands logo are trademarks of Gearbox Software and used under license. 2K Games and the 2K Games logo are trademarks of 2K Games in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way it's Meant to Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Всі інші торгові марки та імена є власністю своїх законних власників. © 2009 ТОВ «Софт Клуб». Всі права захищені.
Виробництво в Україні - ДП "Єрософтпро". Розповсюджувач на території України - ТОВ "1С Мультимедіа Україна", тел.: (044) 404-2636



OPERATION
FLASHPOINT
DRAGON RISING

ОПЕРАЦИЯ «Ы»

Жанр:

тактический шутер
www.codemasters.com/flashpoint

Разработчик:

Codemasters
www.codemasters.com

Издатель:

Codemasters
www.codemasters.com

Издатель у нас:

Новый Диск
www.nd.ru

Системные требования:

Процессор 2,4 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти
8 Гб на жестком диске



PC | X360 | PS3

Наша песня хороша

Operation Flashpoint девять ужасающе долгих лет назад мощно шибзданула по головам геймеров уберреализмом, системой точечных повреждений и свободным для перемещения гигантским островом. О да, многие из них не могут прийти в себя до сих пор, хотя уже давно перестали нюхать клей. В компании Codemasters подумали, что эффект (не от клея) получился весьма доставляющим деньги в карманы продюсеров, так что неплохо было бы его повторить. Так OF разжился сначала двумя аддонами и вот, наконец, полноценным продолжением. Единственным промахом разработчиков стало решение, что если шутка, сказанная дважды смешна вдвойне, то трижды – втройне и так далее. То есть, по их мнению, раз пипл слопал три игры и был счастлив, почему бы не обрадовать его тем же еще разочек? И зачем придумывать что-то новое, если старое и так прокатит? Как показывает наш опыт и различные мерзкие опыты над игрой – не прокатит.

Чудо-остров

Начнем по традиции, которую я только что придумал, с

сюжета. Сюжет выдался в старом-добром духе оригинального OF – таком же еретичном «да здравствует Америка, спаситель глупенького маленького мира». Девелоперы предлагают нам с головой нырнуть в мут альтернативной истории и больно долбануться головой об дно. Выдуманный, и от того чудовищно богатый на горючее топливо, остров Скира где-то там около Китая, Японии и России многократно переходил из рук в руки в течение нескольких сотен лет. Пока в 2010 мирно узурпировавшая его Россия не подверглась нападению китайской армии, которая, хитро пришурившись, решила захватить кошерную Скиру. Непонятными остаются только две вещи. Во-первых, зачем Китай начал открытую агрессию, если просто каждый китаец мог подойти к берегу, выпить глоток океана, а когда его уровень понизился бы на несколько метров, показать, что Скира – географическое продолжение континентального шельфа Поднебесной. Во-вторых, что курили разработчики, считая, что Россия, поправ свое не абы какое чувство собственной важности, обратилась бы за помощью к США? Почему не к Украине там,

или к Парагваю? Почему мир спасать опять будет американский военный, епитель? Но ладно, что-то я развонялся, пора бы уже закапывать. На самом деле, сюжет хоть и пахнет странно, все-таки справляется со своей задачей и объясняет, почему мы убиваем именно этих, а не вон тех. После чего он трусливо забивается в угол и больше не смеет беспокоить игрока. Но, справедливости ради, стоит отметить, что визуализация сценарных вставок по ходу игры очень стильная и вызывает самые теплые чувства своей артовостью.

Операционная

Оказавшись в гуще событий, сразу понимаешь, что перед тобой больше тактический симулятор, чем просто обыкновенный мясокомбинат категории «шутер» (особенно удивляешься, если не читал, что написано в разделе «жанр» на коробке с игрой, думая, что купил клон The Sims). И дело не в 56-ти миллиардах приказов подчиненным, возможности точной настройки оружия и прочей нудотины, которую кто-то считает кровью из носу необходимыми элементами любой тактики. Во-первых, перед игроком лежит неслабых размеров остров, пол-



ностью открытый для перемещения. Никаких тебе невидимых стен, ограничивающих свободу действий – беги, куда хочешь, и делай, что хочешь. Пока не встретишь вражеского снайпера или пехоту: они всегда рады не только ограничить перемещения игрока, но и жизненную активность свести к минимуму благодаря инъекции в организм нескольких килограммов свинца. И это классно. На самом деле, такой расклад вещей кагбе позволяет игроку проходить миссии нелинейно, выбирая, с какой стороны зайти к объекту и так далее. То есть, те-

оретически, некоторые задания можно выполнить, прячась в зарослях и по-партизански пробегая за спинами недругов. На практике же получается так, что проще всех убить, а потом уже задавать вопросы. Другой вопрос, что сделать это далеко не так просто, как обидеть слепого парализованного ребенка, ведь, во-вторых, игрока не раз пораду-ет точечная система поврежден- ний и уберреалистичная балли-

стика. Говоря

языком

мене е

пафос-

ным, име-

ющиеся в

игре китай-

ские и аме-

риканские

стволы не толь-

ко выполнены с

большой долей ре-

ализма. Да, отличия

между ними действи-

тельно ощутимы, каждый

ствол стреляет по-разному,

что помогает правильно вы-

бирать более подходящее ору-

жие для конкретного вида

боя. Чуть ли не впервые в

истории индустрии есть качес-

твенные различия между стрель-

бой очередью и отдельными пат-

ронами, а также в переключении

режимов стрельбы. Кроме того,

пули летят по правильной с на-

учной точки зрения траектории,

так что, если игрока лишь заце-

пило, то рану можно вылечить и

спокойно жить дальше, ну, а если

меткое попадание... Тогда все

зависит от того, куда именно оно

было сделано. Отхватив китай-

ский свинцовый привет в ногу,

игрок лишается спринта на

всю миссию, что смерти подобно, учитывая масштабы территорий для необходимого пешего исследования. При ранении в руку прицеливаться будет куда сложнее из-за дрожи, ну а контузия жизненно важных органов обещает игроку шанс обнаружить себя слегка мертвым тут же. Причем от одной единственной пули.

Без анестезии

Несмотря на некоторую идиотичность, искусственный интеллект противников стреляет весьма метко, так что наблюдать смерть протеже приходится куда чаще, чем рекламу по телевизору до кризиса. Этому также способствует интересная физика, нередко убивающая игрока при падении с гигантской высоты в один метр и прочие мелкие недоработки. Благо, спасает, что за каждую миссию проходится 3-4 чекпоинта, с которых можно повторить попытку, при этом громко разговаривая нехорошими словами. Так что, как вы, догадливые, словно Капитан Очевидность, читатели уже могли понять из вышеописанного, бегать по просторам Скиры и валить всех по-злому получится от силы пару минут. Большую часть времени предстоит ныкать по кустам и вспахивать животом чернозем, угощая неприятеля огнем с максимально дальнего расстояния. Арсенал всякого оружия с оптикой к этому располагает. А тепловизоры и приборы ночного видения превращают охоту на негодяев в веселую стрельбу через кусты. Тем не менее, негодяи еще могут обрадовать неожиданным





тупняком, в результате которого подобраться к ним вплотную и вырезать у них на груди гимн Зимбабве можно прямо у них же под носом. Стоит в свою очередь отметить, что, несмотря на высокую смертность себя, игровой процесс все-таки доставляет удовольствие, превращаясь в эдакую смесь

дикой пострельни, жизненно необходимой точности и триллера, какого Голливуду никогда не снять. И все бы хорошо, если бы не нюансы.

Нюансы

Игра сделана на модифицированном движке NEON от недавней Colin McRae: DiRT, что уже вызывает улыбку. А, простите, не вызывает. Это я «Камеди» параллельно смотрю. Ну да черт с ним. Главное, что разработчики подарили нам красивых видов остров с горными массивами, холмами, лесами, полями, дорогами, аэродромами, городками и даже вулканом. Все это проработано с любовью и радует любителей умиляться красивой природой, хотя местами все-таки чувствуется копи-пейст и сердечная недостаточность дизайнера. Выстрелы

и взрывы также неплохи, хотя удивляет, что в OF транспортируют все виды боеприпасов, включая ручные гранаты. Ну а что, зато так красивее, черт с ним, с реализмом. Это ведь тактический шутер, а не тактический шутер в конце концов. Ой...

Несмотря на приятную архитектуру, флору и погодные эффекты, анимация человеков в игре вызывает желание выстрелить себе из гаубицы в голову. Такого плевка в души всех эстетов можно было бы ожидать в 2003 году, но не в наши прекрасные времена, когда на дворе 2009, который уже, кстати, собирается это двор покинуть, освобождая место 2010. Двигаются модели, словно сделаны из дерева, а суставы их залиты бетоном. При этом иногда подергиваясь (особенно при смене типа поверхности) и ужасая мимикой, местами зависая в воздухе и застревая в текстурах. Да и лица, блин, у всех ОДИНАКОВЫЕ! Со стороны разработчиков такая фигня смотрится как оскорбление, за которое мы их еще потыкаем вилами в аду.

По иронии, несмотря на использование NEON, в наличии очень деревянная система управления транспортом, представленным в виде джипов и танков, встречающихся, к тому же, до безобразия редко. Это, а также отсутствие в автопарке больших красных тракторов, скорее всего в ближайшем будущем будет причислено к смертным грехам.

Повторение – мать мучения

Народная мудрость за нудствует, что все новое – хо-

рошо забытое старое. По всей видимости, в Codemasters так и решили, не приняв во внимание, что мы пока не все успели забыть. Operation Flashpoint: Dragon Rising строго нечем удивить игрока. Систему повреждений и реалистичность стволов, свободный для перемещения остров и прочая мы уже видели восемь лет назад в первой части игры. Да, тогда все было не настолько красивое и куда менее точно проработанное, но привкус тлена все равно имеет место быть. И это влияет на позитивные эмоции при прохождении. Как и мелкие глюки, картонная анимация и высокая смертность. Даже графика, хоть и симпатичная, но все равно далеко не next-gen. В общем, по некоторым параметрам DR заметно проигрывает своим конкурентам по цеху тактических шутеров. Особенно, учитывая, что тактика сводится не к ожесточенной перестрелке с хитрым врагом, а к отстрелу туповатых столбов, порой обладающих порою читерской меткостью, а иногда не способных попасть в игрока с нескольких метров. Тем не менее, поиграть в сиквел Operation Flashpoint все-таки стоит любителям жанра. Особенно, учитывая возможность проходить сингл по кооперативу. Любители же серии, уверен, согласятся со мной, что копи-пейст, это, конечно, очень хорошо, но вот только в правильном месте и нужное время. Operation Flashpoint: Dragon Rising ни там, ни там не оказалась.

Графика:	7
Геймплей:	8
Звук:	9
Управление:	8
Сюжет:	5

ОЦЕНКА

8

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2009



Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «96 грн 00 коп.», а ниже – «**девяносто шесть грн. 00 коп.**»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «**Платательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина по факсу: (044) 592-89-89 по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на полгода: «Шпиль!» – 60,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 96,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

(044) 592-89-89

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

ООО «СЕТИ-Украина»

04111, Украина, г.Киев, ул.Щербакова, 45-А
Р/с 26001060591252 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве
МФО 300711, код ОКПО 36425336

Счет №555 от «1» ноября 2009 г.

Платательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2010	Июнь 2010	1	60,00
Шпиль! С диском			1	96,00
			Всего к оплате	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)
* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Платательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	I	II	III	IV	V	VI
	x	x	x	x	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

«Я недавно прочитал в газете, что Blood Bowl – это как война: Здесь нет проигравших, только выжившие».

Комментарий из сабжа



BLOOD BOWL

КРОВЬ И ЗРЕЛИЩА

Жанр:

фэнтезийно-спортивный
симулятор травматизма
www.bloodbowl-game.com

Разработчик:

Cyanide Studio
www.cyanide-studio.com

Издатель:

Focus Home Interactive
www.focus-home.com

Издатель у нас:

Buka
www.buka.ru

Системные требования:

Процессор 2,4 ГГц
1 Гб ОЗУ
128 Мб видеопамяти,
шейдеры 2.0
3 Гб на жестком диске

PC | X360 | PS3 | DS

Афтар выпил йаду

Фраза про афтар и его йад облетела эти ваши интернет-ты уже много-много раз, но так ни разу и не было установлено, что же является результатом потребления афтармами вышеупомянутого йада. Но сегодня этот факт будет установлен: перед нами компания разработчиков с йадовым названием Cyanide Studios и их свежеспеченное детище – Blood Bowl.

Как ни странно, результат принятия игроделами смертельно вызывающих смесей оказался очень даже положительным – на мой винчестер лег продукт, который я могу охарактеризовать тремя словами – играбельный до посинения. Но поскольку за три слова гонорар будет соответствующим, начну-ка я отрабатывать свою журналистскую мивину (поверьте, она вкуснее журналистского хлеба).

Преемник прошлых поколений

По сути, предшественниками Blood Bowl можно назвать три игры – комповую Chaos League 2004 года, комповую же Blood Bowl 1995-го и мегапрародителя, настольную игру Blood Bowl 1987 года (хотя еще можно упомянуть наш отечественный дворовой футбол, но он еще более брутальнее, чем сабж). За всю двадцатидвухлетнюю историю принцип остался неизменен – человеческие (и не очень)

расы из вселенной Warhammer Fantasy Battle живо мутуют друг дружку, попутно пытаясь играть в помесь американского футбола и регби.

Собственно говоря, уже просмотра вступительного ролика становится достаточно для того, чтобы понять, что всякие кикбоксинги и прочие рестлинги – это ни разу не кровавый спорт. Ну, ломают там кому-то конечность, ну выбьют челюсть, ну откусят ухо или отвертят сиську – это все детские шалости по сравнению с тем, на что способен самый обычный гоблин, оснащенный бензопилой. Или капитан команды имперцев, у которого в закромах завалялся свиток с файерболом, в нужный момент падающий карающей дланью провидения на непутевую башку скавена, радостно подбегающего с мячом к зоне тачдауна. Собственно мяч в игре тоже интересный – в отличие от стандартного, он со всех сторон утыкан железными шипами, так что я позволю себе усомниться в том, что босоногому эльфу будет очень приятно лупить по нему со всей дури при подаче. Одним словом – жаждущие хлеба и зрелищ (а на самом деле – крови и мяса) римские плебеи и патриции о таком и мечтать не смели.

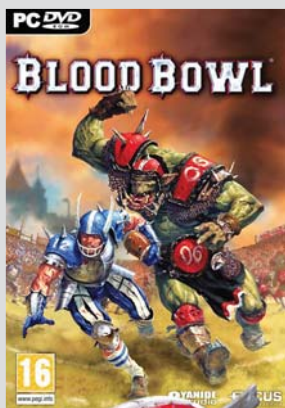
В принципе, игра является спортивным симулятором, который ухитрился завладеть моим вниманием (при моей нелюбви к жанру вообще и футболу в час-

тности) благодаря трем китам, на которых он стоит: уже описанная выше брутальность, замешанность на фэнтезийном мире и... честность. Пускай фанаты ногомьяча до кровавой пены доказывают, что их псы и фифы – это круто, но ни в одном другом спорте нет возможности такого радостного действия, как подкуп судьи, завоевание любви фанатов (а ведь преданные фанаты могут в тяжелую минуту взять и вывалиться всем скопом на поле, сметая противника подчистую), принятие допинга (наш способ, правда, могут попать) и прочих радостей большого и маленького спорта.

Резюме

Вообще, вся игра состоит из кучи мелких приятностей. Она потрясающе многогранна – чего стоит хотя бы тот факт, что в ней есть как походовый, так и риалтаймовый режимы с совершенно разным геймплеем? Причем в походовом режиме вполне возможно совместное рубилово за одним компом ака хотсит. Давненько не радовали нас таким пряничком, так что ура и ах.

Похвалы заслуживает также и система прокачки команды и составляющих ее игроков. Команда со временем набирает славу и пафос, приносящие с собой реальную поддержку фанатов и спонсорское бабло, на которое игрокам можно покупать соратников, вкусности и журнал





«Шпиль!» для поднятия боевого духа. Каждый игрок вместе с пенделями (если выживает) набирает экспу, получая со временем новые абилки и перки. Есть, правда, одно «но» – игра, по сути, замешана на настолке почти полностью, а она (настолка) все-таки походовая, поэтому многие элементы игры просто не будут заметны в риалтайм-режиме, в связи с чем строго рекомендую играть именно в походовом. Проигрыш мануала и пара-тройка игр на пробу вполне обеспечат владение правилами игры на уровне начинающего.

Еще в игре совершенно потрясающий юмор. Опишу его всего

парой игровых ситуаций. Вдоль края поля бежит мой гоблин с мячом, но тут ему в бок врезается минотавр Бучера, выпихивая гобла за край поля. Тут же к гоблину подскакивают негодующие фанаты, пинают ногами, и игрок уходит в расход. Или другая картина: того же хилого гоблина с мячом догоняет пара быстрого эльфов, но тот подбегает к троллю, дергает его за руку и показывает в направлении «ворот» противника. Троль хватается гоблина и швыряет его навстречу победе. И таких вариантов в игре море, и все они с юмором отмечают недремлющими комментаторами матча, превращающими экранное действие в полное подобие стадионных баталий.

Рас в игре хватает, все они разные как курс доллара сегодня и завтра. Люди-середнячки, орки-бронелобы, гоблины-читеры – каждый найдет себе расу по душе. Кроме того, у каждой расы есть свой набор игроков – медленные, но сильные вояки, шустрые форварды и прочее добро – у тех же крыс-скавенов есть вполне себе грозная мегакрыса, способная в плохом настроении порвать на джибзы

слишком надоевшего ей гнома. Перки и возможности тоже разные, в основном, замешанные на основной характеристике расы – у орков на силе, у эльфов на ловкости и т.д.

Напоследок

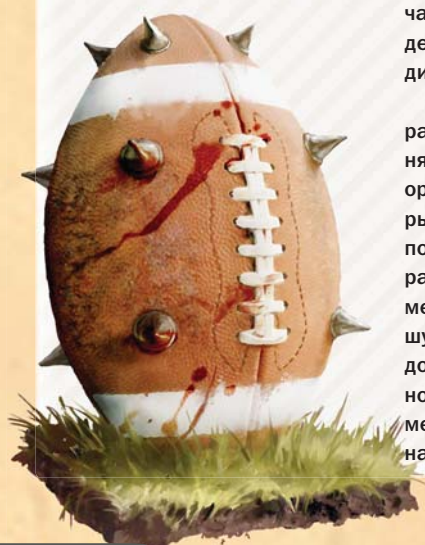
Конечно, недостатки у игры есть. На первое место, пожалуй, стоит поставить невозможность ее запуска на калькуляторе и некоторую сложность при освоении. Честно говоря, я сам настольщик и достаточно хорошо знаю, что такое кубы, как ими играют и с чем их едят, но даже мне было сначала очень непросто вникнуть в механику игры. Здесь все упирается в тот факт, что в буржуйляндии диск с игрой идет в комплекте с талмудом, описывающим все нюансы последней (пятой) редакции ее настольного варианта, а у нас вся надежда только на энтузиазм и крепость отечественных славянских мозгов. Но они, по идее, подкачать не должны, я в вас верю, так что гоу познавать премудрости фланговой защиты и бросков шипастого мяча промеж глаз.

Михаил «Фокс» Лисица



Графика:	9
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	спортивный

ОЦЕНКА 10





Risen

ТРУГОТИКА

Жанр:

RPG

www.risen.deepsilver.com

Разработчик:

Pluto 13 (Piranha Bytes)

www.pluto13.de

Издатель:

Deep Silver

www.deepsilver.com

Издатель у нас:

Новый Диск

www.nd.ru

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамяти

2,5 Гб свободного места

PC | X360

Есть игры, которые сделали в некотором роде революцию – эдакие ключевые проекты, которые известны всем, эдакие вехи игровой истории. Это вовсе не значит, что если вы не играли в один из таких миров – вы отстой редкостный и не заслуживаете звания геймера, просто это игры, о которых знают все. Вот, например, старенькая «Братья Марио», или Wolfenstein самый первый, или Doom... или Gothic. Она, кстати, самая «свежая» из этого списка, так что знакома должна быть даже тем, у кого игровой стаж не так уж и велик. Правда, вышедшая в прошлом году часть (аддон к третьей части, если точнее) оказалась едва ли не провальной и продержалась только на фанатах серии, да и то с трудом. Многие предпочитали перепроходить прошлые части, благо нелинейность тут практически гарантированная. Свободный мир, и все тут.

Вы наверняка, не понимаете, причем тут к «Готике» какой-то там Risen? Ведь это не продолжение, не новый аддон и совсем не тот мир. Да, это так. Но Pluto 13 настолько любит свои достижения и «Готику» (или просто не в силах придумать что-то новое), что сознательно или несознательно, но создали новую Gothic. С блекджеком и могильными червями.

Очнулся – гипс

А раз уж «Пирани» делали традиционную РПГ, то не обошлось и без традиционных ляпов: наш герой приходит в себя на берегу незнакомого острова, пережив неясно что. Нет, часть истории нам расскажут – во вступительном ролике на корабль, на котором прятался главный герой, нападет морское чудовище, и раскроит его на запчасти (корабль, а не героя), после чего в живых останутся только несколько человек. А что было до этого, почему мы оказались на корабле – не известно. Впрочем, учитывая развитость дальнейшего сюжета, эту оплошность можно и простить – ведь даже в книгах и фильмах некоторые детали и отдаленное прошлое героев опускают. Более того, для нас куда важнее настоящее, чем прошлое. Потому что, как и в «Готике», мы оказываемся на пересечении нескольких противоборствующих сил, и присоединиться к себе не предлагают разве что монстры. Впрочем, они-то, может, и предлагают, но на своем языке, не понятном нашему герою...

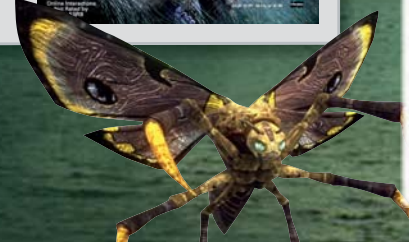
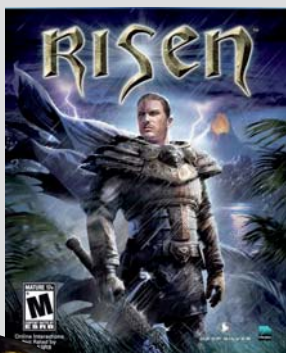
Для начала нам придется выбирать, идти ли в город или на болота. В наиболее комфортных условиях осели инквизиторы, на болотах обитают обычные люди – охотники, добытчики артефактов из восставших из-под

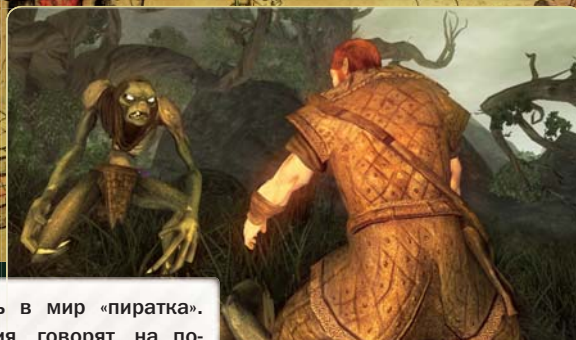
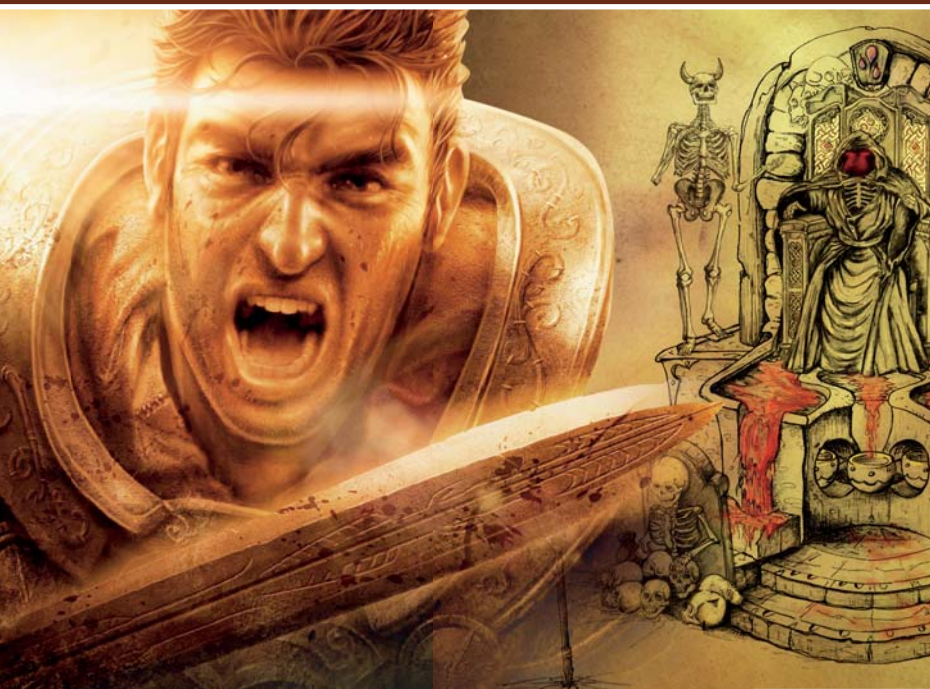
земли храмов. Куда не пойдешь – везде найдешь неприятности и возможности, от которых сложно отказаться. От возможностей, естественно, хотя и от неприятностей в виде небольшой стычки с монстрами я лично не откажусь.

Кто все эти звери

Несмотря на то, что перед нами РПГ, распределять характеристики или создавать свою внешность нам не позволено – берите, что дают, и идите себе дальше. Не хотите – не надо. Все нужные умения и характеристики мы будем получать уже в процессе игры. К счастью, чтобы использовать меч или нож, не придется заранее изучать умение, отбиваясь от монстров дубинкой. К слову сказать, будьте внимательнее: пока большинство игроков стремится вперед, размахивая дубинкой или посохом, их более внимательные «коллеги», исследовав закоулки побережья, заполучают в свой актив ножик, которым резать тварей на порядок проще и приятней.

Развитие сюжета происходит через диалоги, а уж поболтать местные обитатели любят. Причем не просто так – они в наглую перевешивают на вас свои задания и обязательства. Конечно, вам за это заплатят звонкой





монетой, но быть мальчиком на побегушках – не самая интересная задача. Тем более, что квесты встречаются не только интересные, но и «массовые» – пойти убить, принести, отнести... Такое развлечение прокатывается только в начале игры, когда ты осваиваешься в мире, собираешь деньги на хорошее обмундирование и т.д., а дальше можно пуститься во все тяжкие, исследуя пещеры и находя приключения на свою пятую точку и все остальные тоже. Найти такие места не сложно, я наоборот, постоянно на них наткнулся, даже не будучи еще в готовности и расположении к таким приключениям: тут тебе и скелеты разной модификации, и могильные черви, и самые что ни на есть нормальные кабаны и волки... Ни один из этих противников не будет послушно ждать своей очереди, если вы окажетесь рядом, так что иногда приходится отбиваться сразу от стаи животных и нечисти. Кстати, лучники не всегда получают преимущество – того же скелета, например, завалить из лука просто невозможно, ибо и болты, и стрелы тупо пролетают между ребер. Способ убийства только один – меч.

Гляжусь в тебя как в зеркало

О том, что игра увлекательная, для меня лично говорит тот факт, что сев поиграть пару часиков перед сном, я был обнаружен своей девушкой и обескуражен фразой «опять в свою «Готику» режешься, а тебе на работу уже пора». В общем,

очнулся я только утром – ночь за игрой пролетела незаметно. Во вторую часть фразы я въезжал несколько дольше: а ведь и правда, Risen похожа на Gothic не только по способу подачи событий и своему игровому процессу, но и визуально, и по звуку. Да, разработчики сделали много нового – выглядит игра намного приятней и слаженней, но только в той степени, как если бы это был новый качественный аддон «Готики». Хорошо это или нет – решать каждому лучше самостоятельно, потому что для меня графическое решение Gothic никогда не было особо приятным – слишком уж темная картинка. Бороться с монстрами посреди лесных чащоб все равно, что искать черного кота в темной комнате, да и заметить на болоте нескольких мелких тварей рядом с большим и более или менее приметным червем сложновато, а проблем это причинить способно немало. Но оценку снижать игре за это я не стал, просто потому, что это может быть лишь мое субъективное восприятие... Увы, но и без более объективных глюков в игре не обошлось: тут можно попасть на крышу при попытке войти в дом или забраться на голову сидящему обитателю острова. Смешно, но не очень удобно.

Что касается звука, в оригинальной и английской версиях на него нареканий нет. А вот те, кто поспешил купить на раскладках русский вариант, могли обнаружить неприятный казус в виде кривого перевода – это

просочилась в мир «пиратка». Удовольствия, говорят, на порядок меньше. Минздрав предупредил, в общем, минздрав может быть спокоен. Минздрав играет в лицензионную версию с отличной русской озвучкой.

Возможно, после прочтения этой статьи, у вас возникло ощущение, что «Пиратка» спланировали собственный же проект, просто изменив имя – оригинальное они использовать не имеют права. Но это не так: они применили собственные же наработки, как автор книги использует свой стиль и устоявшиеся сочетания слов. И итог получился весьма хорошим. Правда, до Мегагейма игре все-таки не хватает «изюминки» – так как этот же изюм мы жевали в Готике, пережевывать его второй раз можно, но вкус уже известен заранее. Новых оригинальных идей в игре просто нет. Вот и получается, что Risen – это местами глючный проект с хорошим сюжетом, проработанными диалогами, кипой монстров и возможностей, но слишком уж он похож на другую игру... Кстати, именно за глюки и баги мы и снизили суммарную оценку.

Учитывая все это, в первую очередь, естественно, игра рекомендуется фанатам «Готики», во вторую – всем любителям качественных РПГ, в третью – тем, кому просто не во что поиграть. Авось, влюбитесь на пару лет в болота и их окрестности.

Alisa



Графика:	9
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	10

ОЦЕНКА

8



MOZART
LE DERNIER
SECRET

АМАДЕУС

Жанр:

adventure

www.mozart-lejeu.com

Разработчик:

GameCo Studios

www.gamecostudios.com

Издатель:

Micro Application

www.microapp.com

Издатель у нас:

Новый Диск

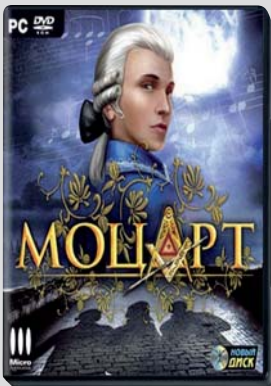
www.nd.ru

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

512 Мб ОЗУ

256 Мб видеопамяти



Скажите, как часто хочется кричать «браво» создателям игр, фильмов, музыки или каких-либо других произведений искусства? По-моему, не очень часто, как минимум – не достаточно часто. Но тем и ценны по-настоящему талантливые люди, тем и ценны созданные ими шедевры, что их немного. Если бы каждый желающий мог создать шедевр, он бы обесценился. Нет, речь сейчас пойдет не о GameCo Studios, и оценку ее творению вот так сразу мы тоже давать не станем. Лучше поговорим о музыке. Ведь она вечна. Имена композиторов – Моцарта, Гайдна, Глинки, Генделя и многих им подобных – бессмертны в человеческой памяти. Я могу поверить, что есть люди, которые не смогут отличить произведения по их создателю, но таких, кто ни разу в жизни не слышал их творения, кто не знает этих имен, наверное, просто не существует. К тому же, мир порой напоминает о них, иногда – даже самым неожиданным образом. Например, компьютерными играми.

Эта музыка будет вечной

Я, как человек не слишком удаленный и от игр, и от классической музыки, могу сказать, что не ожидал такого качественного и интересного воплощения композиторской работы и дирижества в простой компьютерной игре. Думал, что Mozart The

Last Secret просто эксплуатирует имя великого композитора, чтобы привлечь к себе внимание. Да и описание игры – масоны, интриги, дворцовые заговоры – не предвещало ничего хорошего. Думалось, будет очередная ерунда в красивой обертке. К тому же, имя разработчика еще ни разу не светилось в жанре, так что...

Тем не менее, буквально на первой же локации мои опасения развеялись – пусть даже частично. Почему? Потому что помимо простых поисков и совмещения предметов, нам придется еще и составлять партитуры, расставляя ноты по своим местам. Сделать это не сложно – достаточно будет простой логики. Чуть позже пригодится уже не только умение мыслить, но и хорошая координация и в меру чувствительная мышка – надо будет дирижировать, перемещая палочку вслед за «солнечным зайчиком». Если не будете успевать или будете часто ошибаться, мелодия будет звучать фальшиво, а задание придется повторять раз за разом. С помощью нот придется не только писать музыку, но и разгадывать загадки – например, прочесть письмо из Массонской ложи. Чем больше нот расставите по их родным местам, тем меньше лишних букв придется убирать в итоге из письма. Впрочем, даже если с этой задачей будет справиться

сложно, то проблем не возникнет – помимо русских букв там есть несколько английских, так что с первого взгляда понятно, что надо убирать. Чешем репу и двигаемся дальше, к самому сложному из всех оригинальных заданий – настройке клавирина. Сложна эта задача тем, что требует хотя бы минимального музыкального слуха. Без него придется действовать наугад, а значит – времени уйдет на выполнение задания намного больше.

Классические задачи тоже реализованы достаточно хорошо: предметы опознаются легко, размещены достаточно логично. Вам не придется рыскать под кроватями или по шкафам в поисках кружки или крючка для камина, и даже веер дама обронила на вполне логичном месте, если представить себе события прошедшего вечера. Даже более того – некоторые из обычных задач удалось сделать оригинальными по своей задумке, не говоря уже о том, что они позволяют сюжету развиваться логично и интересно. В общем, логика – одно из сильных мест игрушки.

Правда, целиком и полностью квестовую систему грамотной не назовешь – без недостатков все-таки не обошлось. Например, в самом начале игры надо извлечь из мешочка часы и ключи часовщика. Так вот, извлекаются они не кликом на



персонажа или на сам предмет, как это следовало бы ожидать и как это часто сделано в других играх, а с помощью дополнительной кнопки в инвентаре. Да и побегать тут придется немало – на перемещения по локациям уходит едва ли треть всего игрового времени.

Впрочем, и сказать, что эти огрехи сильно мозолят глаза, никак нельзя. Динамично развивающийся сюжет, в котором есть место интересным событиям – это именно то, что надо для создания удачного квеста. И явно видно, что у создателей Mozart The Last Secret с этим проблем нет. Пусть во время игры и не приподнимаешь удивленно брови, но удивляться тут всегда есть чему, да и оторваться от игры ничуть не проще, чем от интересного фильма. Благо – в большинстве своем задачи тут достаточно простые, чтобы не тормозить даже самого неопытного квестера.

Слушая тишину

Вот сейчас я вас сильно-пресильно удивлю, но никаких проблем со звуком у Mozart The

Last Secret нет. Наоборот, игра получилась классной: каждая минута, каждая секунда, каждый шаг главного героя пронизан музыкой. Делать звук тише можно, но зачем? В первую очередь игру можно рекомендовать любителям классической музыки и тем, кому первые учебные недели сильно повредили нервную систему. Как известно, классическая музыка лечит нервы и успокаивает. А если общего музыкального фона и игрового музицирования покажется мало, можно отвлечься от игровых задач и просто сесть за музыкальный инструмент и насладиться игрой великого Моцарта.

При этом советую закрыть глаза. Сделать это стоит не только для полноты ощущений, но и для того, чтобы хоть на время отстраниться от кривоватой графики. Mozart The Last Secret – одна из самых слабых игр с точки зрения графики, которые попадались мне в последнее время. Да, задники прорисованы неплохо и достаточно динамично, но человек на переднем плане все портят на-

столько, что на любование фонами просто не хватает ни сил, ни времени. Особенно страшно все это выглядит, когда персонажей показывают крупным планом или они начинают двигаться. О том, чтобы они были анимированы или открывали рот при разговоре, нет и речи.

Браво, маэстро, браво!

Несмотря на заметные огрехи графики, разработчикам удалось сделать хорошую игру. Жаль только, что в угоду расширению квестовой аудитории, квесты в последнее время стали заметно проще – на то, чтобы пройти «Моцарта» мне пришлось потратить всего лишь несколько часов, даже не целый «рабочий» день. Где же те недельные марафоны, где ночные судороги и прыжки из кровати, когда тебе, наконец, снится решение труднoproходимого квеста? Их нет. Сожалеть можно, но находить игры себе по душе и по мозгам это не мешает. Ибо даже среди простых игр есть интересные своим сюжетом проекты, к коим и относится Mozart The Last Secret.

Графика:	8
Геймплей:	11
Звук:	11
Управление:	9
Сюжет:	10

ОЦЕНКА

9



TROPICO 3

ОСТРОВ (НЕ)ВЕЗЕНИЯ

Жанр:

RTS

www.tropico3.com

Разработчик:

Haemimont Games

www.haemimontgames.com

Издатель:

Kalypso Media

www.kalypsomedia.co

Издатель у нас:

Руссобит-М

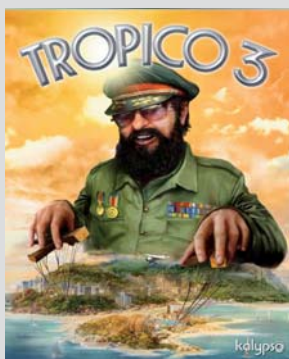
www.russobit-m.ru

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамати



PC | X360

Много-много лет назад SimSity начала новый жанр – градостроительные стратегии, в которых надо не воевать, а «всего лишь» развивать город и делать так, чтобы население не бежало из него толпами. Игра полезная и, по-моему, стоило бы ее внести в список обязательных экзаменов, если когда-нибудь в будущем у нас появится факультет будущих чиновников и градоначальников. С тех пор жанр рос и развивался, хоть и не такими бурными темпами, как, например, ролевые игры или экшены. Периодически появлялись игры, которые не были клонами «СимСити», а несли в себе нечто совершенно новое. Так появилась первая «Тропико» – игра, в которой нам надо было вжиться в роль островного диктатора. Впрочем, диктатора – это сильно сказано. Игрок мог выбирать путь развития собственного островного города-государства: не обязательно было удерживать власть силой, можно было превратить остров в процветающий курорт, который живет только благодаря туристам, или полноценный промышленный центр. Все это удовольствие сопровождалось

мультишной такой, веселой графикой, которая заставляла игрока настроиться на веселый лад, и еще более веселая музыка, от которой просто хотелось достать сигару и, устроившись в шезлонге, тихонько мурчать себе под нос островные мотивы. Дух эпохи Че и ее поклонников чувствовался в каждом пикселе игры. Но счастье не могло быть вечным – как водится, вторая часть игры оказалась провальной. Неинтересная, сухая – в общем, просто никакая.

И тут к игре был применен оригинальный ход. Новую часть отдали «на растерзание» разработчикам из Haemimont Games, известным своим умением делать «то же самое, только с вишенкой сверху». Своего оригинального у разработчиков еще толком ничего не придумано, зато повторять пройденное они умеют как никто – ни одной другой команде разработчиков не удалось бы наверное так точно распотрошить старую «Тропико» и сделать из нее новую.

Полученная в результате долгого вычитывания на шлифовальном станке Haemimont Games игра оказалась, в первую очередь, красивой. Если вы

ставить все настройки по максимуму – кстати, при этом игра даже и не думает тормозить на средней мощности ПК – можно получить прекрасную картинку. Причем своей детальности и красочности картинка не теряет ни при максимальном отдалении, ни при максимальном же приближении. Придаться можно, пожалуй, только к человечкам – ну да, они не идеальны, как в новомодных шутерах, но ведь не ради их рассматривания мы тут? Растения, животные, здания – все это смотрится в меру ярко – как если бы вы на самом деле оказались на тропическом острове с вечно горячим климатом. Более того, они выглядят естественно: лачуги – это не просто маленькие домики, это действительно бедняцкие постройки, во дворах которых развешено белье, бегают маленькие дети, валяется мусор и т.д. и т.п. Более стройные ряды домов смотрятся уже ближе к тому, к чему мы привыкли в обычной жизни, а рассмотрев вблизи новомодный курорт, можно составить представление о том, какие услуги предоставляются на курортах в той же Турции или Анталии... Эх, жаль



только, что туристочек в бикини не порассматриваешь.

Однако привыкнуть к новой «Тропико» не просто. Для нас, фанатов, она была, есть и всегда останется забавной по своей идее, поэтому с такой «серьезной» графикой она просто как-то не сочетается. Это просто не укладывается в голову. Но и к недостаткам отнести сложно, ведь не будете же вы отказываться от красивого десерта, потому что привыкли к обожаемому домашнему торту «Наполеон»? Тем более что привкус и запах у них больно похож. Что же касается «Тропико», то тут не только привкус остается, как от первой части, но и слуховое восприятие примерно такое – играя, я разве что на стуле не пританцовывал под зазорные мотивы.

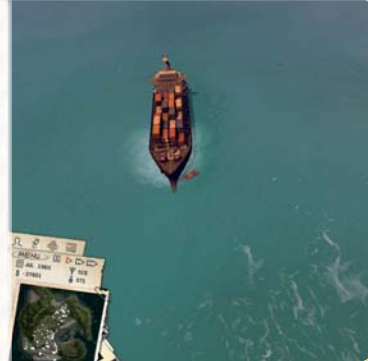
Но давайте лучше перейдем от рассматривания прелестей островов к игровому процессу и возможностям. Для начала рекомендуется пройти обучение – там вам расскажут, как, что, где и почему. Пригодится это не только тем, кто к жанру градостроительных стратегий не привык или вообще не имел раньше с ним дела, но и все прочим: тут вы не только узнае-

те основы развития города, но и научитесь управлять игрой. После этого стоит переходить к выбору режима игры. Их немного: кампания, свободное плавание и соревнование. В каждом из режимов можно установить сложность игры, но делается это не так просто, как казалось бы. Общая сложность состоит из нескольких позиций: например, политики в отношении эмигрантов, международных отношений и тому подобных мелочей. Сказывается на ходе игры и личность правителя: черты его характера по-разному влияют на отдельные слои и группы населения и отношение к вам других стран. Поэтому стоит сначала как следует задуматься, а только потом смотреть на портреты и имена. Впрочем, даже если вы выберете минимальную сложность (около 50-60%), не стоит думать, что вам удастся за несколько минут построить процветающую страну. Для этого нужно одновременно уделять внимание и социальной среде, и развитию экономики или туризма. А каждая из этих «отраслей» требует немалого вложения. Над каждым шагом приходится предварительное думать, чтобы потом

не расхлебывать последствия дырявой калошей. И как раз эта достаточно высокая сложность заставляет играть дальше и дальше, и даже если проигрываешь – просто из злости будешь играть заново. Тем более, что музыка и антураж к этому располагают и быстро рассеивают агрессию, давая возможность сосредоточиться только на самом процессе игры. В итоге получается, что в течение нескольких недель от игры оторваться невозможно, тем более что вариантов развития событий тут невероятное количество, а значит – каждое новое прохождение будет не похоже на предыдущее.

Честно говоря, сколько я играю, а объективных минусов, кроме заброшенных из-за игры дел, я найти просто не могу. Красивая, интересная, азартная, звучная – тут есть все, что надо мирному стратегу. Да, такие игры на любителя, и фанатам экшенов или РПГ «Тропико» может не прийти по душе, но тем, кто надеялся на возрождение традиций первой части, она придется по душе.

Alisa



Графика:	11
Геймплей:	11
Звук:	11
Управление:	10
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА 11



Потому, потому что мы пилоты,
Небо наш, небо наш родимый дом.
Первым делом, первым делом самолеты,
Ну а девушки, а девушки потом.

(с) Всем известный советский фильм

HEROES OVER EUROPE

Дырявые небеса

Жанр:

flight combat, arcade

www.heroesovereurope.com

Разработчик:

Transmission Games

www.transmissiongames.com

Издатель:

Ubisoft Entertainment

www.ubi.com

Системные требования:

Процессор 2,66 ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамати

с шейдерами 3.0



PC | X360 | PS3

Авиасимуляторы – это далеко не тот жанр, в котором постоянно происходят революции. Несмотря на то, что игры эти сами по себе подразумевают боевые действия, массовых перестрелок и расстрелов не происходит. Более того, и игр самих не так уж и много. Шедевром последних лет считается «ИЛ-2», созданный в угоду всем и сразу – тут тебе и аркадная симуляция, и сложности реального управления. Казалось бы, что еще надо, если практически каждый год серия обзаводится новыми частями, в которых есть все, что необходимо любителю авиасимов (новые карты, новые режимы, еще больше видов воздушного транспорта и т.д. и т.п.)? Ан-нет, есть и такие, кому хочется совсем нового чего-нибудь. Вот для таких, скорей всего, и предназначена игра Heroes Over Europe.

Первая часть игры, Heroes Of the Pacific сделана около четырех лет назад (2005 год) и отличалась она, в первую очередь, аркадностью. Тем не менее, вызвала игра самые что ни на есть теплые чувства. А все потому, что сделана была качественно и интересно: миссии не были затянутыми, графика была классной, а сами ощущения – во всех смыслах этого слова улетными. И вот, через много-много лет австралийские же разработчики решили выпустить продолжение.

Работа над ошибками

Повторюсь: «ИЛ-2» привлек внимание своей универсальностью для всех типов игроков. Heroes Of the Pacific был игрой аркадной, а потому менее популярной. Угадайте, что сдела-

ли разработчики Heroes Over Europe? Трижды ха-ха – нифига они не меняли. Игра по-прежнему предназначена для любителей простых движений. Итак, чтобы взлететь, нам надо только набрать скорость и нажать кнопку взлета. Управление в полете осуществляется классическим для шутеров WSAD'ом, стрельба – левой кнопкой мыши, дополнительно можно менять ракурс изображения или приближать немного врага на прицеле. Естественно, есть поддержка джойстиков – любых, на усмотрение игрока. Закрылками двигать можно, да и смотрится это красиво – а толку? Не хватает управлению реалистичности, даже в той мере, которая была у старичка «Крутое пике»...

Более того, в процессе создания игры разработчики не только не сделали работы над ошибками, они еще понадопускали дополнительных. Например, забыли указать управление. Не знаю, кто как, а я джойстик на столе не храню, так что опробовала игру на клавиатуре. Да и вообще, я отношусь к тому редкому виду извращенцев, которые любят играть в авиасимуляторы с клавиатуры. В общем, прежде чем понять, как тут взлетать, я раз десять взлетала на воздух, а не в него, как только самолет приближался к концу взлетной полосы, попутно судорожно барабанила по кнопкам. Потом номер был повторен, чтобы врубиться, что все-таки заставило мою железную птицу взмыть в воздух... Итак, запоминайте – это кнопка S. Дальше разберетесь сами, но если планируете летать в Heroes Over Europe, эту кнопку вы должны знать наизусть!

С аркадностью игры можно бороться, выбрав уровень сложности – rookie, pilot, veteran. Те же уровни с некоторыми дополнениями доступны и для мультиплеера. Впрочем, влияют они скорее на поведение врагов и их количество, нежели на что-либо иное, так что полностью аркадности игру лишить никак нельзя. Разве что перестановкой и заменой на другую игру.

Умом Россию не понять...

Знаете, почему немцы так боятся русских летчиков? Потому что во-первых, русских вообще понять сложно, а женская логика – это вообще за гранью понимания. Уклоняются от ударов вражеских они резкими движениями, то взмывая вверх, то делая «мертвую петлю» или «бочку», то просто зарываясь носом в землю, а потом, в последний момент, успевая взлететь ввысь. И это прекрасно. Это выглядит просто великолепно. Это доставляет такой кайф, какого ты никогда не получишь на трассе. На самом деле все эти трюкачества – это достижение разработчиков в отношении физики: несмотря на всю аркадность игры, она приближена к реалистичной. И это есть гуд, потому что прошлой части этого все-таки не хватало.

Но если честно, первые пару часов игры мне было плевать на физику с высоты птичьего полета. Потому что графика доставляет еще больше удовольствия. Ибо сделана она на самом высшем уровне. Облака – это не просто пятна в небе, это действительно облака. Я бы написала это заглавными буквами, да цензура не пропустит, поэтому просто повторю – облака! И еще раз – обла-





ка! Ну, и земля. И снег. И следы от пуль на нем, если пустить их в никуда. Обещанные детализированные ландшафты и достопримечательности воссозданы с учетом мельчайших деталей – ну или, по крайней мере, с большинством из них. С деревьями, правда, чуть хуже – оригинальности среди них не заметно, но так как мне еще не довелось побывать в Альпах или где бы то ни было еще из локаций игры, то не буду оспаривать – а вдруг, там на самом деле такая однообразная флора, да еще и без фауны? Я ж на бреющем полете сколько излетала, а белочку так и не нашла...

Ладно, фикс с ней, с белочкой, есть и проверенные места ее обитания, лучше расскажу о процессе игры. И тут стоит отметить, что у монеты две стороны. С одной – исторические факты и сводки далеко не всем придутся по душе, а в игре их достаточно много. С другой стороны, можно узнать много нового, да и в первую очередь Heroes Over Europe предназначена для батальи, так что вставки встречаются не слишком часто, главное – перетерпеть начало. Дальше же сюжет просто ведет игрока, а не занимает в игре ключевое место. Переговоры между пилотами (трех персонажами, которые фигурируют в сюжете, и одна из них – собственно игрок) добавляю в сингл живости и делают происходящее более интересным.

Впрочем, даже если бы они не переговаривались между собой, заняться в игре уж точно есть чем. К счастью, разработчики не стали делать между боями длинных и долгих перелетов, которые могли бы заставить игрока заскучать. Heroes Over Europe – это такой шутер в небе, прямо-таки Doom. Порой даже не успеваешь перебить всех врагов, которые появляются

в небе и приходится выбирать того, кого надо «убрать» в первую очередь. Тем не менее, пролетает игра достаточно быстро: не успеешь только как следует увлечься, а через пару дней сюжет уже позади. И тут на помощь приходит мультиплеер.

Doggy style

Я люблю переводчиков. Очень. Потому что они смешные люди, потому что только наши переводчики могли перевести dogfight как «собачьи бои». Я в эту фразу втыкала минут пять, а потом столько же валялась под столом и билась в припадках истерического смеха. Мне прям так и рисовались болонки, пудели и прочие представители собачьей братии, парящие среди облаков и метящие вражьи истребители... На самом деле, это всего лишь воздушный бой или беспорядочная драка. Так сказать, бей всех, чтобы никому не повадно было. И это один из режимов в мультиплеере. Второй – то же самое, только командой. Как говориться, гурыбой и батьку бить легче. Дальше у нас следует выживание и командное выживание. И все. То есть, самих по себе режимов не шибко много, но радует, что, во-первых, играть можно и по локалке, и по интернету, во-вторых, одновременно можно подключить до 16 человек, а это уже организованная свалка, что делает игру оригинальной и по-настоящему массовой. Как в полноценном мультиплеерном проекте, можно создать свою игру или присоединиться к уже имеющейся.

Можно выбрать и карту, но и их тут немного – Альпы, Берлин, Лондон, Довер (Англия). Радует, что карты сами по себе большие и с очень интересным ландшафтом: внезапно возникающая перед глазами гора – далеко

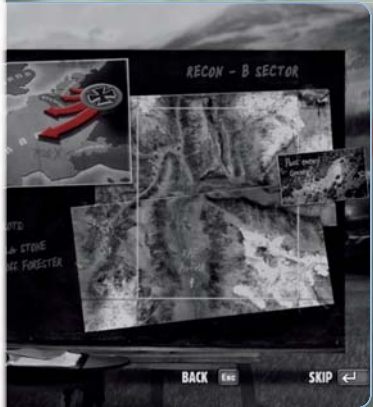
не редкость, а это делает игру сложнее и увлекательнее. Правда, порой это же является недостатком. Ну, представьте такую ситуацию: летите себе, никого не трогаете (ну, это я так, образно) и вдруг – взрыв. Взрывается вы. Упс. И так несколько раз в одном и том же месте. Знаете почему? Потому что вы слегка цепанули крылом выступ горы. Иногда она выступает за края графики, так что этого даже и не увидишь. Грррр! Я попадалась на этом несколько раз в разных местах, после чего стала брать больший радиус, огибая скалы. Остается только добавить, что все это при том, что можно брюхом пропахать по земле и отделаться лишь легкими повреждениями.

Раз уж речь зашла о недостатках, вспомним и о последнем из них. Если самолет загорелся (при попадании в него или от столкновения), он так и будет летать, пока его не добьют или не добьете. Для меня это странно, потому как нелогично. Видимо, у австралийцев своя логика, еще более интересная, чем моя, женская...

Игра на вылет

Любителей авиасимуляторов немного, но у большинства из них высокие требования. У таких людей Heroes Over Europe у них может вызвать нервный смех или даже легкие психические расстройства. Если же летаете вы просто для удовольствия, только планируете это дело начать или любите летать, больше, чем ездить, потому что в небе меньше шансов врезаться, Heroes Over Europe вам понравится. А там можно будет перейти и на более тяжелые нарк... симуляторы.

Pantera sis



Графика:	11
Геймплей:	11
Звук:	11
Управление:	9
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10



Там чудеса, там некры бродят, ехидна на ветвях висит...

Жанр:
браузерная онлайн RPG
www.mystery.bigmir.net

Разработчик:
Mystery Team
www.mystery.bigmir.net

Системные требования:
Компьютер с подключением
к интернету

Вводная

Скажу честно, я никогда не был фанатом браузерных игр. Все эти БК, TimeZero и прочие легенды прошли мимо, удостоившись лишь беглого взгляда. Ну, скажите честно, что может предложить браузерка человеку с хорошим безлимитным интернетом? Что в ней есть такого, чего нет в «Линейке», WoW'e и еще десятке отличных онлайн-игр?

Я честно пытался понять своих друзей, подсевших на браузерки... и не мог. У меня даже теория появилась, что браузерные игры – это что-то типа птичьего гриппа, а у меня к нему иммунитет.

Собственно, все было просто отлично, пока года полтора назад я случайно не начал играть в Mystery: legends of the beyond. Я не помню имени того негодяя, который дал мне ссылку, но если вспомню – обязательно убью, причем самым противоестественным методом, потому что в этой игре я нашел то, чего не нашел в других. И это очень, очень печально.

Хедберн – начало пути

Куплю ухо панды. За голд. Дорого.

На главной странице проекта написано «Mystery: legends of the beyond – это браузерная онлайн-стратегия, основанная на принципах ККИ (коллекционных карточных игр), играть в которую можно абсолютно бесплатно». Вы что-то поняли? Если играли в Magic the Gathering или что-то подобное, то наверняка знаете, что такое ККИ, а если играли в «Героев», то можете представить, что такое стратегия. Именно в «Героев», а не в «Варкрафт», поскольку

основное в игре – не строительство и сбор армий, а войны между персонажами. Войны, которые идут в пошаговом режиме, ибо «Мистери», по сути, карточная игра. Ну, а если описание вам ничего не сказало, то придется рассказать подробней.

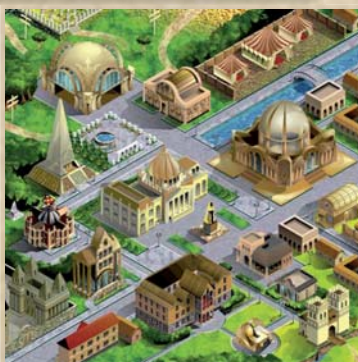
Итак, создав персонажа, вы попадаете в славный город Хедберн, где и начинаете свой путь мага. Хедберн – это город новичков; город, созданный для того, чтобы вы смогли освоиться в игре, понять основные принципы и выбрать, к какой из школ магии вам хочется присоединиться. Таких школ в игре шесть – огонь, воздух, вода, земля, смерть и нейтральная. У каждой из них есть свои сильные и слабые стороны, но я не буду их описывать, иначе эта статья не закончится никогда.

Запомните главное – первое, что вам нужно сделать, это найти себе Наставника. Наставники – это специально обученные люди, которым платят за то, что они помогают вам в освоении игры. Разные наставники работают в разное время, так что подбирайте себе того, чей онлайн совпадает с вашим. Некоторые наивные люди полагают, что наставники – это боты со стальными нервами, но это не правда. Я проверял, так что не советую им хамить, грубить и вести себя вызывающе. Кроме наставников есть такие специальные люди, которые следят за порядком в мире игры – стражники. Нахамил? Выругался в чате? Отправляйся в наш самый гуманный в мире суд.

Теперь немного о том, как выглядит игра. У вас есть определенный набор свитков – заклинаний, которыми вы пользуетесь в игре. Битва идет между

двумя персонажами и, как было сказано, она пошаговая (хотел бы я посмотреть на карточную игру в реальном времени, где нет очередности хода), сначала ходите вы, потом противник, и так продолжается до тех пор, пока один из вас не склеивает ласты. Убивать врага вы будете существами и заклинаниями – вашими свитками, которые нужно покупать в башне магии или на рынке. На вызов любого существа или заклинания тратится энергия определенных стихий (водные существа требуют энергию воды, огненные – огня, а нейтральные могут требовать энергию любых стихий, на то они и нейтральные). За один ход вы можете выставить только одно существо или скастовать одно заклинание. У вашего противника, как и у вас, есть определенное количество жизней (чем выше уровень, тем их больше); задача – довести жизни врага до нуля. Все просто и понятно. И именно этот стиль игры – самое большое отличие «Мистери» от других игр: здесь нам нужно не просто закликать мышкой противника до смерти, здесь нужно думать, просчитывать ходы, представлять, чем могут ответить на то или иное действие, и как отвести угрозу от себя и своих существ. Нужно знать сильные и слабые стороны каждой стихии и, в идеале, каждого игрока.

За победу вы получаете некую сумму денег и, конечно, опыт. «Мистери» это ведь еще и RPG, так что вам предстоит провести очень много битв, чтобы доказать персонажа до вожделенного тридцатого уровня. Да, тридцатый уровень – это потолок и, одновременно, начало новой жизни, поскольку после него вы получаете



Выселки – местность за городом, где водятся боссы, корсары, оборотни и Тутанхамоны...



возможность выбрать себе новую стихию и начать путь заново. При этом все нажитое непосильным трудом никуда не исчезнет, просто вы сможете выбирать, какой стихией играть на каком уровне. К примеру, у меня сейчас водник 30-го уровня и некромант 21-го, в зависимости от настроения, расположения звезд в бокале и фазы луны я могу прийти на турнир или шахту той или иной стихией. И если выбор окажется правильным, мне будет легче играть, ведь, как я уже говорил, у каждой стихии есть свои сильные и слабые стороны, а значит, есть стихии, которые она легко убивает и от которых больно терпит.

Да, добавлю, на каждом уровне вы выбираете себе какое-то умение, или из общих, или из присущих только вашей школе. Одни умения (астральная сила) позволяют носить больше артефактов, другие (стихия) увеличивают энергию вашей стихии, позволяя быстрее выводить более мощных существ, третьи помогают убивать существ противника, увеличивая атаку ваших существ или урон заклинаний. Вариаций много, но, к счастью, для каждой стихии есть ограниченное количество вариантов прокачки, и все они давно расписаны на форуме игры, в приемной соответствующей школы. Увы, время экспериментов и изобретения новых способов прокачки уже в прошлом, правда, и сейчас временами появляется какой-нибудь Ваццап, изобретающий неубиваемый билд, но Хранители быстро принимают меры и исправляют баланс.

Дальмир. Город греха и соблазна

Радость, радость, мы дарим людям радость!

Дальмир – это второй город, в который попадает игрок. Прелесть его в том, что бои идут по своим правилам – вы играете без артефактов и, вне зависимости от уровня, начинаете игру с тридцатью жизнями. Это единственное место в мире, где игрок пятого уровня способен завалить хая. Тем, кто играет в Дальмире, не нужны сверхмодные артефакты, да и многие крутые свитки там не сильно играют. Некоторые, как я, поиграв там немного, идут дальше, другие остаются навсегда, предпочитая дальмировские правила стандартным.

Объясняется это одной, но очень важной вещью: «Мистери» – игра условно бесплатная. То есть вам не нужно платить за то, что вы играете, но время от времени появляются новые наборы карт (сеты), за покупку которых придется выложить вполне реальные деньги. Поверьте на слово, очень сложно играть против противника с тремя сетями, когда у тебя стандартная колода. Победить можно, поскольку решают не карты, а интеллект, но сделать это трудно. А в Дальмире мало того, что сеты не настолько нужны, так из него время от времени уткослоны похищают девушек, чтобы дарить им радость. Магам по непонятным причинам это не нравится, и они собираются толпой и идут чистить уткослонам клывы. Тем более что в случае победы, можно получить свиток сета.

Кстати говоря, разработчики заботятся о новичках, поэтому, когда ваш персонаж достигнет пятого и девятого уровня, он получит готовую деку свитков своей стихии, включая сетовые свитки. Поверьте, это очень приятно.

Заключение. Вся жизнь – игра

Нам нужен мир, и желательна весь. Мы – сила добра, бобра и бабла!

Так чем все-таки вам предстоит заниматься в игре? О, дел много – сражения на аренах, участие в турнирах, выполнение квестов, охота за боссами на выселках (помните – пока вы охотитесь на ботов, корсары и оборотни охотятся на вас), ну и самое важное, участие в Клановых Войнах. Прокачав своего персонажа до восьмого-девятого уровня, стоит задуматься о вступлении в клан. Соклановцы всегда помогут вам советом, клан обеспечит необходимыми артами, ну и, главное, вы станете не просто игроком-одиночкой, а частью этого мира. В общем, честно, не представляю себе жизнь в игре, без жизни в клане Ковен – старейшем и одном из лучших кланов «Мистери». Защиты шахт, атаки, планирование вилок, битвы за форты, клановые турниры – это, просто великолепно. Но чтобы это понять, нужно просто начать играть. Мир «Мистери» открыт для всех, желающих отправиться на поиски приключений. Мы ждем вас.

К слову, зайдя на главную страницу игры, вы сможете сыграть пробный бой, без всякой регистрации. Как говорится, лучше один раз увидеть.

Том/Дос/Кертис



Графика:	8
Геймплей:	12
Звук: практически отсутствует	
Управление:	11
Сюжет:	8

ОЦЕНКА 11



Шло заседание Гестапо. Внезано, посреди заседания, Герхард Майер вышиб дверь, с громкими матами взорвал сейф, забрал все документы и выскочил через окно.

- Кто это? – спросили у Мюллера.
- Это русский агент Иванов. – ответил Мюллер.
- Так почему вы его не арестуете?
- Пробовали. Он все равно выкручивается.

ОПЕРАЦИЯ БУНКЕР

УРОКИ ИСТОРИИ

Жанр:

quest, adventure

www.astrokeoffate.akella.com

Разработчик:

SPLine

www.spline-games.com

Издатель:

Акелла

www.akella.com

Системные требования:

Процессор 1,4 ГГц

512 Мб ОЗУ

256 Мб видеопамати



Начало нового учебного года ознаменовалось таким большим количеством новых классных игр, что на учебу у не самых радивых учеников просто не остается времени. Некоторым, правда, в этом плане повезло чуть больше: описанная в прошлом номере игра Darkest of Days содержит в себе немало фактов из всемирной истории, а «Архивы НКВД» пригодятся при сдаче истории более близкой, времен Второй Мировой войны. Так как теперь в серии уже две части, то и познаний будет на порядок больше.

Выпущенную в начале года первую часть («Операция «Валькирия»»), разработчики в начале нового учебного года дополнили второй, в которой главному герою придется продолжить свою операцию по предотвращению атомного взрыва и уничтожению фюрера. Плюс игры состоит в том, что разработчики не стали ломать ход истории и добавлять в него неожиданных «опа!»: главный герой не распаивает пальто, чтобы показать врагам страшное оружие будущего, не убивает всех на своем пути и не делает никаких других карди-

нальных действий. Перед нами квест в чистом виде, в котором нет ни одного элемента аркады или любого другого жанра. Причем квест абсолютно линейный. Правда, без мини-игр разработчики таки не обошлись, но их тут предельно мало.

Первая часть игры была разделена на две логические части с разрывом в полгода, третья переносит нас в конец войны, когда силы СССР уже подступали к Берлину. Паники еще нет, но общее угнетенное состояние уже хорошо чувствуется. Атмосфера эта пронизывает до мозга костей, особенно, если использовать оригинальные наработки графики – монохромный режим или сепию. В цвете, правда, изображение тоже соответствует времени, но смотрится немного хуже – графика в игре недотягивает до желаемого уровня. Монохромность скрывает часть недостатков, дает игроку возможность сосредоточиться на повествовании.

А оно интересное, несмотря на прямолинейность игры, несмотря на то, что большинство фактов и персонажей хорошо известны большинству: тут

вам и исторические личности, и персонажи из «17 мгновений весны». Кстати, это одни и те же люди. Даже главный герой немного напоминает Штирлица или любого другого шпиона. Правда, помимо характерных черт типа строгости и скованности, наш герой периодически проявляет излишнюю болтливость, но только в отношении с вами: он будет рассказывать факты, которые помогут лучше раскрыть историю и сюжет игры. Порой эта многословность приходится очень кстати, но достаточно часто она просто раздражает. Из-за этого, у любителей действовать, а не говорить, может пропасть желание играть уже после первых 10-15 минут игры. Если же это время вы продержитесь без раздражения или если первую часть прошли с удовольствием, то игра и дальше придется вам по душе: «Бункер» ни что иное как логичное продолжение первых «Архивов НКВД». Сколько раз мы мечтали о том, чтобы разработчики ничего не меняли, а просто развили события дальше, и «Бункер» выполняет эту мечту.

Pantera sls

Графика:

9

Геймплей:

9

Звук:

10

Управление:

10

Сюжет:

9

ОЦЕНКА

9



ШПИЛЬ!





ГІМН

ЗОВ ПРИП'ЯТИ



КТО ИЩЕТ, ТОТ ВСЕГДА НАЙДЕТ

Приступая к игре в очередную «Масяню», я был уверен, что это очередная попытка нажать на известной «личности». Но на самом деле, все оказалось с точностью до наоборот. Нет, я не буду спорить – свою выгоду создатели игрушки точно получают, но – вполне заслуженно. Ибо играть в «Африку» действительно интересно. Но давайте обо всем по порядку.

На сей раз всем известная питерская девочка вляпалась в поиски клада: вломившись в конце прошлой части игры в старый заброшенный дом соседа-профессора, она с друзьями находит карту сокровищ. По крайней мере, Масяня уверена, что это именно карта сокровищ. А так как на дворе кризис, то не поискать клад сможет только

ленивый. А Масяня у нас не такая. Правда, в Африку сразу же отправиться не получится – сначала надо разузнать, что и где искать, потом – добыть деньги на билеты, и только после всего этого уже отчаливать к берегам «черного континента». В итоге, на саму Африку отводится примерно треть, а то и четверть игрового процесса, но игрушку это нисколько не портит, потому что тут действительно есть чем заняться. «Масяня в полной Африке» приблизилась к полноценным квестам настолько, насколько это вообще возможно для казуальной игрушки. Тут мы не просто ищем предметы, как это было на некоторых локациях «Желтого пресса», а собираем их в логические цепочки, думаем, что и как лучше сделать, ищем недо-

стающие части головоломки. Порой даже приходится прибегнуть к старому доброму блокнотику, чтобы порассуждать или запомнить код от сейфа. И это хорошо, потому что именно сложность делает игру увлекательнее, заставляет игрока втянуться в процесс. Жаль только, что увлекает игра ненадолго – мне ее хватило примерно на 3-3,5 часа.

О графике и звуке же говорить не приходится – они выполнены на стандартном для главной героини игры уровне, который нисколько не мешает получить удовольствие от игры, а даже скорее наоборот. В общем, «Африка» – это игра, которая заслуживает отличной оценки и способна заставить игрока ждать новой части приключений с настоящим нетерпением.

Жанр:

adventure, casual

Разработчик:

Alawar Stargaze

www.stargaze.alawar.ru

Издатель:

Alawar

www.alawar.ru



ОЦЕНКА 11



ПОСЛЕДНИЙ ИЗ ПЛЕМЕНИ

Тем, кто любит играть в стратегии и развивать собственную страну, но не хочет убит на это целый день, рекомендуется поиграть в «Племя ацтеков». В отличие от полномасштабных игр, эта казуалка не занимает столько времени: во-первых, она сама по себе короче, во-вторых, тут не надо отвоевывать территорию и думать над промышленностью страны – достаточно развить собственное племя. Для этого нужно строить дома, шахты и лесопилки, возводить храмы, возделывать поля собирать фрукты. Причем все эти «новаторства»

появляются постепенно – с каждым новым уровнем игры к задачам игрока добавляется одна. Но тут вы не будете заняты все время так сильно, как во всем известной «Ферме» или любом другом тайм-менеджере, эта игра в большей степени предназначена для отдыха, чем для напряженной «работы». Есть в игре и сюжет – точнее, вставки-комиксы, которые рассказывают историю развития племени в общих чертах и показывают на карте, сколько места вы уже заняли (читай – насколько ты продвинулся по линии игры). В общем,

играть достаточно увлекательно и ненапряжно.

Графическая составляющая тоже достаточно хороша – персонажи забавные, локации интересные и яркие. А вот со звуком все чуть-чуть хуже. Убиваемые птицы дико орут, да так, что через полчаса хочется выключить колонки, остальные звуки тоже не самые приятные, но самое главное – это дикое однообразие, которое несколько прибавляет желание играть.

Жанр:

casual, RTS

Разработчик:

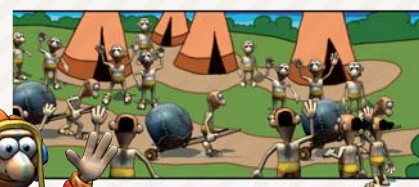
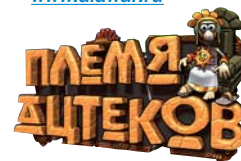
Merry Pen Games

www.merrypen.com

Издатель:

Alawar

www.alawar.ru



ОЦЕНКА 11

STAR WARS THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES

Жанр:

аркадный action adventure
www.lucasarts.com/games/theclonewars_republicheroes

Разработчик:

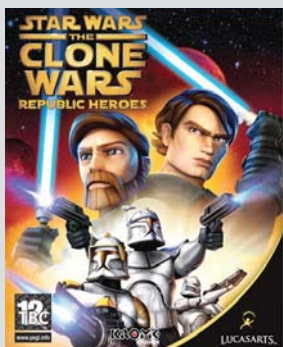
Krome
www.kromestudios.com

Издатель:

LucasArts
www.lucasarts.com

Системные требования:

Процессор 3,0 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видео



PG | X360 | PS2 | PS3 | PSP | Wii | DS

В чем темная сторона Силы, брат?

Я знаю точно: невозможное возможно

Скажу честно: я не фанат «Звездных Войн». Ни один из шести фильмов саги не произвел на меня особого впечатления. Иное дело – игры по мотивам вселенной, которые преуспели практически во всех основных жанрах индустрии: Knights of the Old Republic покорила сердца ролевиков, Republic Commando стал образцом для создателей командных тактических шутеров, а легендарный Jedi Academy, который не надоедает и после дюжины прохождений, доказал, что нет лучше жанра для игры по Star Wars, чем красивый динамический экшен от третьего лица. Список успешных игр в этом жанре довольно велик и, казалось бы, невозможно создать плохую игру, в которой у главного героя в руках был бы световой меч. Но компания Krome, судя по всему, умеет заходить за пределы возможного.

Гай Риччи обзавидуется

Недавно-недавно в недалекой-недалекой Америке был запущен The Clone Wars – мультсериал, созданный с целью подоить вселенную «Звездных Войн» для получения дополнительной прибыли и привлечения

младшей целевой аудитории. Экшен Republic Heroes разработан по мотивам сего чуда и, соответственно, изо всех сил старается вовлечь игрока в захватывающую историю, для создания которой были приглашены сценаристы самого сериала. Надо отдать ребятам должное: они приукрасили игру диалогами столь частыми и настолько важными, что вы даже не понимаете, что происходит. А когда во время одной из многочисленных заставок все же удастся ухватиться за сюжетную нить, она открывает нам потрясающие события, вроде (спойлер!): «Там дроиды! Пойдемте убьем их! Убили? Ага, вон еще дроиды, давайте этих убьем! Убили? Вон там платформы над гигантскими смертельно опасными обрывами, давайте попрыгаем по ним!!!». Иногда нас застают врасплох совсем неожиданными поворотами сюжета: в самом конце уровня, когда вы уже расслабились и приготовились к переходу на следующий, внезапно из ниоткуда выскакивает огромный дроид-босс, и наши герои после долгих обсуждений тактики, решают убить его. Но ведь нет ничего лучше, чем самому принимать участие во всех этих со-

бытиях – и тут на помощь приходит геймплей.

Падения без взлетов

«Перепрыгнуть обрыв должны вы. К краю обрыва должны подойти вы. Пробел нажать вам придется. Перепрыгнет обрыв персонаж ваш. Несложно сделать это». Так Мастер Йода растолковывает самому Энакину Скайвокеру, что делать с платформой, висящей в воздухе в двух метрах от джедая. С каких пор Йода принял на себя обязанности Капитана Очевидность не ясно, но соврал он лишь в последнем предложении. Герой пролетает сквозь платформу, будто ее и не было, и падает в пропасть. Дабы не повторить ошибку, прыгаем левее. Падаем. Прыгаем правее. Падаем. Спустя 18 попыток нам, неизвестно каким образом, таки удается приземлиться на платформу, которая к этому времени уже была названа такими словами, от которых интеллигенты падают в обморок. И это, друзья мои, самое начало игры. Подобные суицидальные прыжки происходят постоянно и понять, по какой системе нужно целиться на платформу – невозможно. Все благодаря, наверное, самой неудобной камере за всю историю



экшенов. По неопределенной причине управлять ею нам не дают, и она всегда расположена под настолько неудобным углом, что порой трудно определить положение управляемого персонажа относительно всех остальных объектов на экране. Кстати, я не напрасно умалчиваю, о каком именно персонаже идет речь – игра меняет их каждые 15 минут.

Все уровни условно разделены на игру за джедаев и игру за клонов. Джедаями управлять, бесспорно, веселее благодаря продвинутой боевой системе, состоящей аж из трех видов атак: удар мечом, бросок меча и силовой толчок. Позднее дается возможность повышать их эффективность, но смысла в этом мало: всю игру можно пройти, банально расталкивая противников силой – ни один враг не порадует вас разнообразием и, уж тем более, сложностью. Даже если каким-то чудом вам удастся умереть, ваш джедай тут же возродится в двух метрах от места гибели без каких-либо загрузок и потерь жизней. Стоит признаться, действительно забавными являются прыжки на спину дроидам, которых можно заставить стрелять по своим или даже танцевать, если вы открыли такую возможность в меню. Но на этом забавы заканчиваются: в свободное от дроидовских дискотек время джедаи будут толкать рычаги силой и совершать прыжки через об-

рывы, с прелестью выполнения которых вы уже ознакомились.

Как только эта попытка заканчивается, под ваше управление переходят клоны, вооруженные гранатами, лазерными винтовками и прикладами этих винтовок. Как вы думаете, какое оружие является самым эффективным? Правильно – приклады. Чем до третьего пришествия обстреливать дроидов, куда эффективней оглушить их электрической гранатой и, пока они трясутся словно эпилептики, превратить их в металлолом в ближнем бою. Опасаться здесь нечего – клоны бессмертны и возрождаются таким же образом, как джедаи. Но здесь хотя бы нет действующих на нервы прыжков – они заменены редким использованием джетпаков. В целом, геймплей за клонов сильно напоминает древние восьмимбитные аркадные перестрелки с видом сверху и движущимся экраном. Отличие лишь одно – те перестрелки были куда интересней.

The Clone Wars соблюдает идеальный баланс: когда джедаиские падения окончательно выматывают вам нервы, начинаются скучные перестрелки клонов. Как только клоновские перестрелки утомляют вас настолько, что хочется спать – приходят джедаиские падения и выводят вас из себя. И так всю игру.

Смех сквозь слезы

О визуальном оформлении Clone Wars многого не скажешь.

Перед нами мультиплатформер с графикой уровня ранних проектов PS2. Игру нельзя назвать уродливой, но она однозначно отстала от своего времени, при чем лет на семь. По крайней мере, она хорошо передает присущий мультсериалу дизайн и разбавляет его веселыми бонусами вроде голов других персонажей, которые можно купить в меню и прицепить к своему герою. В озвучке принимали участие голосовые актеры из сериала, так что от вашего отношения к последнему напрямую зависит и оценка звукового сопровождения игры. Но, в целом, придраться там не к чему, кроме очень надоедливых советов Капитана Очевидно... то есть Мастера Йоды.

В английском языке есть применяемое чаще всего к фильмам и играм выражение «It's so bad it's good», что в переводе означает «это так плохо, что даже хорошо». Republic Heroes входит в список описуемых сией фразой игр, так как над его актуальностью можно вдоволь поржать с друзьями, проходя игру в кооперативе (который, увы, не доступен в онлайн-режиме). О прохождении этого счастья в одиночку забудьте – игра просто не стоит вашего времени. А если вы все же рискнете нырнуть в болото под названием Republic Heroes, да прибудет с вами Сила.



Графика:	5
Геймплей:	СОЛО 2 в кооперативе 4
Звук:	7
Управление:	1
Сюжет:	3

ОЦЕНКА

3

Дима [Butcher] Язовицкий



ЖУЧЕВО

Жанр:

оскорбление канонов FPS
www.scorpionthegame.com

Разработчик:

B-COOL Interactive
www.bcoolgames.com

Издатель:

Акелла
www.akella.com

Системные требования:

Процессор 2,4 ГГц
 1 Гб ОЗУ
 256 Мб видео
 4 Гб на жестком диске



PC | X360 | PS3

Вступление, потуги

Если у вас есть злейший враг, которого вы ежедневно проклинаете, желая изжогу ему, детям его и внукам их до пятого колена, не тратьте время зря – подарите негодю Scorpion Disfigured. Я понимаю, это чрезмерно жестоко. Тем не менее, это стопроцентная гарантия того, что супостат наложит на себя не только руки, но и все прочие имеющиеся поблизости конечности.

Нет, не так.

Здравствуйте, дорогие друзья. Сегодня у нас вновь познавательная страничка прикладного отвращения. В этот раз она посвящена замечательной игре Scorpion Disfigured. В SD есть абсолютно все, о чем может мечтать любой слабый на мозг, полуслепой, неграмотный, безногий слоник, мама которого была куском керамзита, а папа – гастробайтером (мы ни в коем случае не хотим оскорбить гастробайтеров... или хотим?).

Блин, опять что-то не заладилось начало рецензии...

Попробую снова.

Играть в Scorpion Disfigured также приятно, как совать себе иголки под ногти.

А, черт с ним. Обойдемся в этот раз без вступления. Или нет? (Хочешь узнать всю правду об этом? Отошли SMS с текстом «Да, Сатана» на номер 666-13)

Вступление более внятное

Очень трудно ругать отечественную игру, потому что вроде же свое... К счастью, SD относится к той категории геймтворений, из-за которых хочется сменить гражданство и уехать

жить в какую-нибудь Монголию, лишь бы не признаваться, что ты и данная гейма были сделаны в одной стране. Так что, вооружившись 52 миллионами гневных сопливых метафор, я уже было собирался выразить на 20 страницах свое негодование, как вдруг ко мне с небес снизошел лучезарный BondD (записывайтесь на курсы подлизывания к начальству! – на правах рекламы) и попросил сделать обзор игры лишь на страницу. Или даже на один абзац. Еще лучше – уместить все в одно слово, которое нам, правда, запрещает печатать цензура. А вообще, зашибись было бы не упоминать об этой, так сказать, игре, выйти в коридор и застрелиться. Но мы не такие. Мы упомянуть не побоялись. Подайте, Христа ради, на психиатра.

Scorbi Dofiga

Scorpion Disfigured – не то чтобы совсем [censored]шутер без драйва и мочиловы (да, да, я наконец перестал набивать текст для объема и приступил к рецензированию). Он просто дико скучный и затянутый. Хотя да, в общем-то, драйва и мочиловы тут тоже нету. Игровой процесс сводится к исследованию однотипных лабиринтов базы, сделанных при поддержке могучей технологии «копи-пейст». При этом вокруг тьма крошечная, и если, скажем, в Doom III, да простит нас Аллах за сравнение с SD, она была составляющей жуткой атмосферы, то здесь она лишь культивирует злость. Потому что ничего не видно, а искать всякие бата-

рейки, кнопки, карточки и вентили придется неслабый кусок геймплея. Ведь, как известно, постоянное скрупулезное обыскивание каждого миллиметра локации – убийственное для шутера, чем Верка Сердючка в качестве главного героя. Враги одинаковые, тупые, при этом носятся как угорелые, а при падении в игрока начинается такое разколбашивание экрана, что завтрак подступает к ушам. Добавляем сюда необходимость всадить одну-две обоймы в тушку недруга для его умерщвления и понимаем, что динамическими сражениями тут и не пахнет. Арсенал банален, а наличие спецспособностей вроде телекинеза и прочей ереси неудобно и бесполезно. Так что единственный способ получить удовольствие от игры – бить себя по голове тяжелой кувалдой, опустив ноги в кипяток и вставив в ухо разъяренную дрель.

Большой красный трактор

Неказистая графика и эффекты, напряженная атмосфера глобального мрака вокруг и пугающие, выскакивающие из-за угла зомбари, унылые ролики (оба), веселый, словно все 30 томов трудов Ленина, игровой процесс и уверенность разработчиков, что сюжет – это такое греческое имя, оставляют только один единственный вариант вывода. В Scorpion Disfigured стоит играть всем девелоперам – с целью узнать, какие игры не стоит делать, если они не хотят посидеть на колу недельку-другую.

Khaj и его злобная Tosin'ина

Графика:

Геймплей:

Звук:

Управление:

Сюжет:

4
5
5
5
0

ОЦЕНКА

2

8 Java-ігри

грн. відправ код обраної гри на номер **4446**

80 коп.

відправ код обраного дзвінка на номер **4445**

8 Java-ігри

відправ код гри на номер **4446**

Код гри: **05395784**
Навчись швидко друкувати з цієї грою

Код гри: **05395783**
Твоя хура повинна за всю ціну виплати ці гроші

Код гри: **05395782**
Захисти свою фортецю від загрозливих

Код гри: **05395781**
Зіграй та вииграй в карти у тварин

Дзвінки

відправ код обраного дзвінка на номер **4445**

63001587 Кореша зовуть на парті! (Пап)
63001589 Твоя раскладушка скучає!
63001592 Блондинка. Чмок-чмок-чмок!
63001596 Караул! Милиция! Воруно!
63001633 Вай! смс-ка (плачуно)
63001631 Дорогая, тебе сообщение
63001632 СМС. Читай, цешкоже!
63001629 Хозяин, давай отвлечь
63001588 Кремлевские курanty
63001630 Чучка СМС-а поймал
63001591 Нетрезвый зайчик!
63001590 Рычание тигра

Рота, подьем! 63001637
Ой Кто здесь? 63001598
О, повелитель! Джин 63001602
Я Балбеска Смска. СМС 63001603
О-ля-ля! Сообщение! СМС 63001596
Дзвучка, твояку вай! 63001634
Звонит! Звонит! Из туалета 63001599
Шеф, Вам звант! Секретарша 63001584
Алло, справошна? Колхозница 63001585
Возьми меня, ну возьми меня 63001633
Владика мира! Ответь на звонок! 63001636
Твояку вай! Пабазилити нада! 63001638

Код гри: **05395772**
Всі наді на тебе! Врятуй країну від ворогів

Код гри: **05395771**
Перед вами класична гра в пасьянс

Код гри: **05395770**
Врятуй світ від термоядерної загрози

Код гри: **05395780**
Зіграй в гри в кости для будь-якого віку

Код гри: **05395779**
Допомиши Шапочку знайти їй бабусю

Код гри: **05395778**
Прийми участь в Світловому Кубку Кон-фу

Код гри: **05395777**
Збери три однакові картинки в ряд та вииграй

Поради гламурних подруг

відправ код поради на номер **4445**

08090853 Безпечний секс. Поради
08090852 Чи зраджує тебе хлопець?
08090851 Як досягти оргазму?
08090850 Курйотний роман без наслідків
08090849 Як закохати в себе будь-кого
08090848 Як підкорити його серце
08090847 Як стати ідеальною коханкою
08090846 Перший секс. Не слід боятися.

Можливі смс - нова порада

Код гри: **05395769**
Розбери піраміду різноманітних фішок

Код гри: **05395768**
Вам потрібно знищити бази з інпланетянами

Код гри: **05395767**
Мандруй крізь час по різноманітним сайтам

Код гри: **05395776**
Новий класичний махонг в твоїй мобілі

Код гри: **05395775**
Почни кар'єру скаретера прямо тут і зараз!

Код гри: **05395774**
Допомиши білця спитати янقابильше жолудей

Код гри: **05395773**
Найкраща версія судку у твоїй мобілі

ПОТАП ТА НАСТЯ

відправ код мелодії на номер **4446**

46432092 Непара
46432090 В натуре
46432076 На раене
46432084 Разуляй
46432089 Без любви
46432083 Хуторянка
46432059 Капает (Потоп)
46432066 Крепкие орешки
46432075 Почему молчишь
46432093 Капает (Настя)
46432096 Папа Лили (Позитив и Напильник)

Код гри: **05395766**
Злови яєця та створи мозаїку

Код гри: **05395765**
Допомиши зв'язкам привести Люка до дому

Код гри: **05395764**
Покажи клас, перекирти ворожі машини

i-FREE ВСЕ від 3 грн. 80 коп. + ПОВНА ШАРА

*ТОЧНІ ЦІНИ ДИВИСЬ НИХЧЕ

Super-premium Java

відправ код обраної гри на номер **4449**

Замовити просто:

- Відправ SMS з кодом обраного елемента на відповідний номер.
- Ти отримаєш WAP-посилання на замовлення.
- Перейди за WAP-посиланням та завантаж замовлення.

Увага! Дізнайся у свого мобільного оператора, як активувати послугу WAP. Навіть якщо твоє замовлення не підтримується телефоном, ти зможеш обрати інший елемент на сплатчену суму. Тех. підтримка: 8 044 545-77-03

Код гри: **10970844**
Відривай керування справним Мустангом

Код гри: **10970843**
Страшнине випробування для безстрашних героїв

Код гри: **10970842**
Допомиши спецагенту викрити терористів

Код гри: **10970841**
Спокуси двох дітяч-близнюків!

Гігантський шаровий архів!

ЗАХОДЬ НА **WAPSHARA.COM.UA**

Код гри: **10970840**
Швидке побачення з трьома красунями чекає

Код гри: **10970839**
Проведи огляд тіла сексуальної красуні

Код гри: **10970838**
Ти режисер свого власного фільму

Код гри: **10970837**
Потрап на "ексклюзивний" показ мод

Поліфонія

відправ код мелодії на номер **4446**

ГлаМурр

відправ код картинки на **4446**

Код гри: **10970836**
Нові завдання - спокуси красуню у літку

Код гри: **10970835**
Тебе чекають нові красуні на секс вечірці

Код гри: **10970834**
Займайся спортом з гарячими інструкторками

Код гри: **10970833**
Твоє завдання - розважити трьох красунь

Борис Апрель та інші...

відправ код мелодії на номер **4446**

46432044 Н. Задорожная, Я больше не хочу верить
46431977 В. Брежнев, Любовь в большом городе
46431973 Quest Pistols, Белая стрелка любви
46431988 А. Большой и Ж. Далекая, Эляе Клоуны
46431993 Бархат, Туркитская воспитание
46431971 Ответные мошеники, Лето - это
46431948 Лель Катя, Мой мармеладный
46431952 Тина Кароль, Выше облаков
46432046 Мушкетер, Конфетари
46431985 А. КОМОНІ, Каблє, КАМОНІ!
46431945 Израиль, Калли асесента
46432052 Ани Лорак, Я с тобой
46431961 Чай вдвоем, Желанная
46431980 А.Р.М.И.Я., Про это
46431981 Hollywood, Голливуд
46431974 Юлия Nelson, Это
46432034 Гимн ФК Шахтер
46431978 Скрибин, Кинули
46432030 Гимн Украины

BOY, HeАнгелы 46432024
Сотис, Hollywood 46432012
Сотис, Ани Лорак 46431999
Где ты была, Непара 46431951
А дальше... Ани Лорак 46432037
Я буду ждать, Краски 46432019
Мушкетер, Лель Катя 46431946
Любимый мой, SMS 46431963
Не бойся, Тина Кароль 46432010
Я знаю это, Тина Кароль 46432023
Маму, Приходько Анастасия 46432043
Где ты мой ангел, Юлия Воис 46431954
Call It a Dream 2.0, Gorchitza 46432029
Немного перца, Горячий Шоколад 46431965
В радости в разлуке, Женя Фокин 46431960
На грани, Kіshe fi Голіна Гіффіс 46432041
Я здесь, в разлуке, Алєна Винокур 46432028
Восточные сказки, Блєстящие и Arash 46431937
Ее звали Лили (dance m4), ДжаниРадари 46432022

Код картинки: **89246722**

Код картинки: **89246721**

Код картинки: **89246729**

Код картинки: **89246734**

Код картинки: **89246730**

Код картинки: **89246739**

Код картинки: **89246740**

Код картинки: **89246724**

Код гри: **10970832**
Классическая игра тетрис с потрясающими эффектами!

Код гри: **10970831**
Допомиши вовку спокусити червону шапочку

Код гри: **10970830**
Адреналінові загадки цивілізації чекають!

Код гри: **10970829**
Зіграй в бильярд на роздзяння

Борис Апрель та інші...

відправ код мелодії на номер **4446**

46432101 Дантес, Оля
46432112 Дантес, Оля
46432123 Реал О, Синий иней
46432140 Марк Савин, No connect
46432105 Алиса Тарабарова, Осколки
46432109 Борис Апрель, Звездный воин
46432125 Реал О, Я все еще люблю тебя
46432119 Макс Барских, Суха - Любовь (S.L.)
46432116 Дантес и Оленик, Зачем тебе это знать
46432147 Б. Апрель, Мне так нужна твоя любовь
46432124 М. Барских fi М. Могилевская, DVD

49247154 Modern Talking, You're My Heart You're My Soul
49247218 "И снова Анискин", Вместе весело шагать
49247222 Агата Кристи, Я на тебе как на войне
49247220 А-Студио, Сердцем в сердцу
49247259 Александр Рыбак, Fairytale
49247170 "Мари Поппинс", 32 звезды
49247234 Премьер-Министр, Наташка
49247146 Sting, Share Of My Heart
49247268 Cheesecake, Aram zam zam
49247169 "Красота", Pretty woman
49247168 Europe, First Countdown
49247279 Dress Code, Персона VIP
49247225 Алла Пугачева, Надо же
49247212 Bon Jovi, It's My Life
49247176 "KBH", Мы начинаем КВН
49247165 No doubt, Don't Speak
49247278 Бис, Твои лжи некий
49247213 Maroon 5, This Love

49247142 Fragile, Sting 49247142
Все равно, Ansy 49247247
"Профессионал", 49247185
Сказу, Aerosmith 49247283
"Простоквашино", 49247140
Самое главное, Рыбак 49247140
Я сошла с ума, Taty 49247246
A Dios le Pido, Juanes 49247201
"Бандитский Петербург", 49247193
It's No Good, Despere Mode 49247147
He берет неба, Дима Билан 49247269
Распутайте, хлопцы, коней 49247260
Жаворонки, "В мире животных", 49247132
Billie Jean, Michael Jackson 49247160
I Like To Move It, "Мадагаскар" 49247137
Не волнуйтесь, тетя! Бунное и Глэзиан 49247254
Все, что в жизни есть у меня, Сэмюелс 49247243
I Just Call To Say I Love You, Stevie Wonder 49247202

MICHAEL JACKSON

відправ код картинка на номер **4446**

Король завжди король!

89246677 89246679 89246681 89246683 89246670 89246690 89246696 89246683

Код гри: **10970828**
Стань зіркою у власному фільмі!

Код гри: **10970827**
Створи свою власну цивілізацію!

Код гри: **10970826**
Дізнайся голосе ополенку, Насолоджуйся

Код гри: **10970825**
Продовження улюбленої гри в Дурака

Поліфонія

відправ код мелодії на номер **4446**

46432101 Дантес, Оля
46432112 Дантес, Оля
46432123 Реал О, Синий иней
46432140 Марк Савин, No connect
46432105 Алиса Тарабарова, Осколки
46432109 Борис Апрель, Звездный воин
46432125 Реал О, Я все еще люблю тебя
46432119 Макс Барских, Суха - Любовь (S.L.)
46432116 Дантес и Оленик, Зачем тебе это знать
46432147 Б. Апрель, Мне так нужна твоя любовь
46432124 М. Барских fi М. Могилевская, DVD

49247154 Modern Talking, You're My Heart You're My Soul
49247218 "И снова Анискин", Вместе весело шагать
49247222 Агата Кристи, Я на тебе как на войне
49247220 А-Студио, Сердцем в сердцу
49247259 Александр Рыбак, Fairytale
49247170 "Мари Поппинс", 32 звезды
49247234 Премьер-Министр, Наташка
49247146 Sting, Share Of My Heart
49247268 Cheesecake, Aram zam zam
49247169 "Красота", Pretty woman
49247168 Europe, First Countdown
49247279 Dress Code, Персона VIP
49247225 Алла Пугачева, Надо же
49247212 Bon Jovi, It's My Life
49247176 "KBH", Мы начинаем КВН
49247165 No doubt, Don't Speak
49247278 Бис, Твои лжи некий
49247213 Maroon 5, This Love

3 грн. 80 коп. Картинки

відправ код обраної картинка на номер **4445**

43001334 43001342 43001345 43001341 43001340 43001339 43001335 43001337 43001344 43001338 43001336 43001333

Код гри: **10970824**
Широкий вибір зброї для твоєї задоволення

Код гри: **10970823**
Розділи славу рок-зірок з Раянкетками

Код гри: **10970822**
Сімєйка Васнецових тепер і у мобільному.

Код гри: **10970821**
Грай у відоме капіталу на мобільному.

Послуги тільки для ПОВНОПІЛНОГО. Для абонентів всіх національних GSM операторів, окрім Голден Телеком, вартість відправлення СМС на номер 4445 - 3,8 грн., 4446 - 8 грн., 4449 - 16 грн., (тариф у гривнях з урахуванням ПДВ). Додатково утримується збір до фонду на розмірі 7,5% з вартості послуги без урахування ПДВ). Тарифи діють на 01.09.09. Використання WAP оплачується окремо, згідно свого тарифного плану. Для замовлення послуги необхідно надіслати повідомлення на номер 4445. Відправлення послуги повинні бути активовані WAP GPRS та встановити відповідні налаштування в телефоні. Додаткову інформацію про діючі тарифи та налаштування WAP можна отримати в службі підтримки Твоєго оператора. Контент містить об'єкт інтелектуальної власності, що захищено Законом. Г-рє залишає за собою право змінити зміст послуг, що рекламуються в даному каталогі, на інший. В разі помилкового замовлення послуги вважається наданою. Тел. служби підтримки: (044) 545-77-03 щодобово та без вихідних, e-mail: support@free.com.ua. Відправляючи замовлення, ви даєте згоду на отримання додаткової інформації від компанії i-Free про її послуги та послуги партнерів. ТОВ «АйФрі Україна», 03124, м. Київ, вул. М. Василенка, 7А, © OMI © «Moon Records» (p) Style Records Ukraine © NОMOC PUBLISHING LTD, 2006 © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation © TOB «Астрор мюзик»

Поліфонія

відправ код мелодії на номер **4446**

46432101 Дантес, Оля
46432112 Дантес, Оля
46432123 Реал О, Синий иней
46432140 Марк Савин, No connect
46432105 Алиса Тарабарова, Осколки
46432109 Борис Апрель, Звездный воин
46432125 Реал О, Я все еще люблю тебя
46432119 Макс Барских, Суха - Любовь (S.L.)
46432116 Дантес и Оленик, Зачем тебе это знать
46432147 Б. Апрель, Мне так нужна твоя любовь
46432124 М. Барских fi М. Могилевская, DVD

49247154 Modern Talking, You're My Heart You're My Soul
49247218 "И снова Анискин", Вместе весело шагать
49247222 Агата Кристи, Я на тебе как на войне
49247220 А-Студио, Сердцем в сердцу
49247259 Александр Рыбак, Fairytale
49247170 "Мари Поппинс", 32 звезды
49247234 Премьер-Министр, Наташка
49247146 Sting, Share Of My Heart
49247268 Cheesecake, Aram zam zam
49247169 "Красота", Pretty woman
49247168 Europe, First Countdown
49247279 Dress Code, Персона VIP
49247225 Алла Пугачева, Надо же
49247212 Bon Jovi, It's My Life
49247176 "KBH", Мы начинаем КВН
49247165 No doubt, Don't Speak
49247278 Бис, Твои лжи некий
49247213 Maroon 5, This Love



Однажды укушенный чебуратором, со временем сам становится чебуратором.



Let's ZOMBIE

Жанр:
ужасный экшен

Разработчик:
Team Tachyon
www.tecmogames.com

Издатель:
Тесто
www.tecmogames.com

PSP

В большинстве своем разработчики РПГ и экшенов ставят нас на место героев. Говорят: «Вот новый мир, он в опасности – иди, спасай». А то, что геймер в Корпус Мира не записывался и в МЧС не работает, никого не волнует. Хочешь играть? Будь хорошим, всем помогай. Живешь по принципу «всех убью – один останусь»? Нет, тогда игры не для тебя, пойдешь лучше на улицы приключений поищи, авось найдешь применение своим дурным наклонностям.

Конечно, разработчики не святые и даже иногда выпускают игры, где помощь ближнему считается моветоном. Но таких проектов в общем немного, а на PSP и того меньше. Так что обойти вниманием Undead Knights мы просто не могли.

Изначально герои этой игры и не думали быть антигероями, совсем даже наоборот – Ромулус и Ремус были членами одной из самых преданных королевских семей, а Сильвия и вовсе принцессой. Но дернул черт Ромулуса предупредить старого короля, что его молодая сис... импозантная жена вовсе не такой добрый ангел, каким хочет казаться, а очень даже коварная и расчетливая злюка. Мстят королевы не заставила себя долго ждать. Ночью весь род Блудов был вырезан. И даже отсутствовавший дома Ремус был найден и убит вместе со своей будущей женой, принцессой Сильвией.

На этом все могло закончиться. Но наши герои в час

смерти заключили сделку с таинственными силами, которые не только смогли оживить невинно убиенных, но и наделили их силой обращать окружающих в зомби, а также неутолимой жадностью мести, превратив их в антигероев. В итоге, мы получили выбор из трех бойцов: бронированного Ромулуса с двуручным мечом, выносливого Ремуса, вооруженного двумя клинками, и прыткой Сильвии с огромной косою наперевес (прямо сама смерть).

Очнувшись на кладбище, мы немедленно отправляемся через все 20 уровней, чтоб нанести визит невежливости самому королю. Понятно, что монарх просто так не сдастся, и всю дорогу нам придется уничтожать толпы ни в чем не повинных солдат. В этом благородном деле нам помогут... все те же солдаты, только обращенные в зомби. Для этого достаточно пару раз жакнуть вражину по кумполу, а когда он подсветится красным, подержать немного за горло. Раз – и очередная нежить готова к использованию. Готовые зомби не только толпятся вокруг, мешая передвижению и закрывая обзор, но также могут пригодиться во множестве ситуаций. Во-первых, они сами атакуют противников, отвлекая огонь на себя. Во-вторых, войдя в режим «прицельной наводки», их можно отправлять далеко вперед, натравливая на отдельных врагов, можно разрушать преграды и решать головоломки. В-третьих, их можно исполь-

зовать как щит. В-четвертых, из зомби получается отличное метательное оружие с высокой поражающей силой и способностью замедлять или останавливать мощных противников. В общем, если бы в этой игре были бутылки с молоком, то зомби 100% были бы открывашками для них.

Сами герои тоже сильные. У них есть и удары, и комбы, и суперкомбы. Но все это хорошо, если надо привести врага в «красное» состояние, а вот для того, чтобы его убить, попотеть придется подольше. Разработчики так перестраховались, чтоб мы всегда могли пополнить свои зомбические запасы.

Графически игра не особо сильна – эффекты сделаны очень качественно, а вот окружение и часть противников проработаны недостаточно хорошо. Но этот недостаток с лихвой перекрывает музыка – подборка металла отлично гармонирует с хаосом, происходящим на экране, особенно, когда толпа зомби, покрывая брызгами крови обратную сторону экрана, догрызает очередного солдата.

Конечно, Undead Knights не идеальна. Самое слабое место игры – это странное управление камерой и монотонность геймплея. Но, на удивление, чем-то эта игра подкупает, и хочется пройти ее на разных уровнях сложности, персонажа прокачать и в мультиплеер по ad-hoc порубиться. Загадка природы?



Графика: 9
Геймплей: 10
Звук: 11
Управление: 8
Сюжет: 9

ОЦЕНКА

9

Telo



Там, где ледяная лежала пыль,
Свой след оставил автомобиль.

Антифриз

На носу зима, и снова возникает вопрос – а подготовил ли ты сани/лыжи/сноуборд/коньки с лета или опять будешь впопыхах их искать, когда друзья на выходных позовут отвлечься от работы или учебы. Если не подготовил, то сейчас еще не поздно откопать все нужные принадлежности и сложить их на видном месте, чтобы потом долго не искать. А заодно, в честь приближающейся зимы и просто из любви к хорошим шпилам, стоит раздобыть MotorStorm: Arctic Edge. Даже если за весь холодный период тебе ни разу не удастся выбраться на природу, в Arctic Edge удастся оттянуться так, как ни на одном трижды популярном и четырежды экстремальном курорте. Причем, прошу заметить, во время такого отдыха нет ни единого шанса подхватить насморк или ангину. Разве что играть усядешься где-нибудь в сугробе, или, как у меня, отопление уже неделю не могут починить. М-да, ну хватит ходить вокруг да около, пора рассказать о самой игре.

Есть для «большой» PS3 довольно популярный аркадно-экстремальный гоночный проект MotorStorm, с огромной армией поклонников. И разработчики решили выпустить его портативную версию. Мы все уже привыкли, что в процессе усыпки, утечки, усушки и утруски под нужды карманных консолей, игры нередко теряют часть своих уникальных фиш, а то и вовсе превращаются в тематические казуальные аркады.

С Arctic Edge это правило дало сбой. Мало того, что игра мало в чем уступает своему прародителю, так она еще и может похвастаться дополнительным контентом, которого в оригинале не было. К примеру, мы получили две новых разновидности транспорта – снегокар и снегоход, а на смену монстртракам пришли снегоуборщики. Это вполне понятно, так как действия этой части игры развернулись на заснеженных просторах Арктики. Соответственно, нас также ждут совершенно новые трассы.

Каждый из двенадцати треков дает простор для исследования и таит в себе скрытые возможности. Управляя различными видами транспорта, приходится учитывать сильные и слабые стороны своего железного коня, выбирая наиболее оптимальный путь из множества возможных. Верткий, но хрупкий мотоцикл лучше увести на извилистую дорожку, подальше от толкающихся крупных машин. А на снегоуборщике лучше держаться широких и низинных путей – ведь под его весом какой-нибудь хлипкий мостик может обвалиться, заодно присыпав проезжавших снизу противников. То есть трассы не только многогранны, но и интерактивны.

Графически игре, конечно, далеко до своего старшего брата, но к визуальной части MotorStorm: Arctic Edge нет смысла придирается. Разработчики выжали все возможное из аппаратной начинки консоли, и дальнейшего улучшение изображения могло дать только вызвать тор-

моза и снижение fps. Музыка тоже не подкачала – жесткие и драйвовые композиции отлично вписываются в арктический антураж и не дают потерять стремление к победе даже если на экране ничерта не видно из-за брызг грязи или плотной пелены падающего снега.

И хотя все написанное выше должно помочь составить представление о игре, никакие слова не могут описать тот раж, тот азарт и жажду победы, которые охватывают тебя, когда ты в «Фестивале» (местная карьера), одиночной гонке, или сетевом режиме (интернет или ad-hoc), после основательной кастрирования внешности своей машины, выкручиваешь звук на максимум и до боли зажимаешь курок газа в ожидании старта. Ничто не может передать радость, от случайного глубокого сугроба или мутного ручейка, остудившего двигатель, что позволило лишний раз воспользоваться ускорением и, под дикий роковый «запил» на электрогитаре, влететь на первое место заезда, обогнав врага на тысячную долю секунды. Ничто не сравнится с очередной заработанной звездочкой, открывшей новое соревнование или давшей доступ к новому мотоциклу или багги.

Музыка, жажда соперничества, и вкус победы – это главные козыри MotorStorm: Arctic Edge. Если тебе такой коктейль не по вкусу – возвращайся обратно к своим тепло-уютным «Симсам», а мы пока зададим жару на трассе.

MOTORSTORM
ARCTIC EDGE

PS3 | PS2

Жанр:

гоночная оргия

www.motorstorm.com

Разработчик:

Bigbig Studios

www.tecmogames.com

Издатель:

Sony Computer

Entertainment

www.scei.co.jp



Графика:	12
Геймплей:	12
Звук:	11
Управление:	11
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА 12



«Откройте интригующую и захватывающую эпическую историю о мощи, мести и конспирации в антураже одного из ключевых моментов истории, Итальянского Ренессанса.»

(с) официальный сайт об игре



ASSASSIN'S
CREED II

Новая эра – новый убийца

Жанр:

stealth-action, adventure

www.assassinscreed.uk.ubi.com/assassins-creed-2

Разработчик:

Ubisoft Montreal

www.ubi.com

Издатель:

Ubisoft

www.ubi.com

Дата выхода:

17-20 ноября 2009 г.

(Xbox 360/PS3)

I квартал 2010 г. (PC)



PC | X360 | PS3

Идешь, оставляя за собой только смерть и разрушение. Только кровь и горы трупов, среди которых в любой момент можешь оказаться и ты. Ведь это такая работа: когда лишь один взмах кинжала отделяет тебя от смерти...

Главное правило всех продолжений знают назубок все разработчики, режиссеры и авторы. Продолжение любимой книги всегда должно быть интересней, любимого блокбастера – красивей, а игры... игры должны быть одновременно и красивее, и интересней, в общем – просто круче. Правда, есть и еще одно негласное правило: если первая часть была хорошей, то вторую точно купят. Многие разработчики используют как раз этот, более легкий выход из ситуации: они берут тот же рецепт, по которому готовили первую часть, добавляют больше овощей, покупают пожирнее майонез и вуаля – оливье подано к столу. Хотя и дешево и не так вкусно, но «пипп хавет». Сырой игра вышла или нет, с багами или без них – никого не волнует. Вот так вот из года в год мы с надеждой ждем продолжения любимой игрушки, гадая, что же нового мы там найдем. Часто получаем только лишь новую обертку, под которой прячется давно уже опробованная

начинка. И лишь иногда мечты о чем-то новом сбываются...

Шесть лет назад Ubisoft показала миру, какой должна быть отличная игра. Миру понравилось, потому что игра действительно была хорошей: в Prince of Persia мы могли с немыслимой ловкостью карабкаться по стенам, красиво убивать врагов и разминать мозг, разгадывая загадки. Далее все развивалось по второму правилу: сначала вышел более brutalный и жестокий Warrior Within, а следом за ним спорный «Два трона». Но, как бы то ни было, свобода движения, соединенная со сказкой, принесли Ubisoft славу и любовь многих игроков. Грех не воспользоваться случаем и не выпустить еще одну игру, правда, хоть идей и было много, они никаким боком не относились ни к Персии, ни к Принцам. В итоге, в 2008 году была выпущена игра под названием Assassin's Creed, представившая вниманию игроков более реалистичный, но от этого не менее красивый паркур в исполнении Альтаира. Мы выполняли задания, спасали жителей, убивали и скрывались по крышам от стражников. Хотя AC все же оказалась немного «не такой» (она развлекала лишь по началу, наскучивая некоторым к середине игры), были и те, кому игра пришлось по душе, ее пере-

игрывали, обсуждали концовку и ждали продолжения... Ubisoft не стала сильно затягивать и скоренько анонсировала вторую часть. Встречайте – его величество Assassin's Creed 2.

За полгода, прошедшие со времени официального анонса игры, в сети появилось огромное количество роликов и информации о ней... Разработчики учли большую часть пожеланий и негодований фанатов, поэтому сейчас AC2 обещает быть очень и очень сильной.

Например, увеличилось количество побочных заданий. В оригинальной части было всего лишь шесть таких квестов, в новой версии игры их обещает быть в три раза больше. Не сказать, чтобы слишком уж много, но это уже лучше. Куда больше, чем увеличение количества побочных миссий, радует их увеличившаяся важность.

Получать задания можно будет как и от людей из братства, так и от простых жителей. Некоторые из них пересекутся с главной сюжетной линией, другие же станут для игрока просто занятным развлечением и возможностью заработать немного денег, которые потом можно будет потратить на новые шмотки, оружие, яды, целительные зелья. Помимо простого изменения внешности, шмотки могут увеличить и жи-



вучесть протагониста. Если же денег за задание или помощь одному из персонажей не дали, расстраиваться не стоит – значит, он пригодится вам в будущем, облегчив своей помощью выполнение какой-нибудь миссии.

Увеличилась в игре и значимость толпы. Еще в разговорах о первой части АС разработчики хвалились тем, что им удалось сделать толпу людей – важным аспектом игры. Правда, похвалы бы эти толком не нашли фактического подтверждения. Теперь же разработчики говорят о том, что «толпа» была значительно доработана, и теперь действительно будет участвовать в процессе игры. К примеру, удирая от стражников, можно рассыпать золото на своем пути – люди из толпы ринутся поднимать монеты, тем самым отрезав погоню. Будут среди «толпы» также и дружественные NPC – воришки, убийцы, путаны. Их можно будет нанимать для того или иного задания, которое невозможно пройти в одиночку, покупать информацию и просто получать какую-то помощь. Но может быть и наоборот: если вас увидит случайный прохожий, когда вы занимаетесь не самыми приятными делишками, он потом может опознать вас в толпе и донести на вас охрану.

Double kill!

Также Ubisoft поработали и над оружием. Обещано около 30 видов – начиная от алебард и заканчивая кинжалами. И хотя Эцио (главный герой игры) не сможет одновременно носить все это разнообразие за спиной (что не удивительно), он

может выхватить любое оружие у стражника из рук прямо во время боя, а после за ненадобностью выбросить. Ну и самое вкусное: помимо холодного наш протагонист будет иметь огнестрельное оружие и оружие массового поражения. К последнему относятся, например, дымовые шашки. Их будет выгодно использовать, если вас окружила охрана: бросив шашку на пол (которая помимо плохой видимости затрудняет дыхание), вы легко скроетесь.

В арсенале у Эцио и отравленный клинок. Этот удивительный и редкий для компьютерных игр вид оружия пригодится в самых тяжелых случаях. Например, если на вашем пути будет стоять персонаж, которого так просто не убьешь: достаточно будет одного укола, чтобы через пару мгновений яд начал действовать.

Что касается огнестрельного оружия, то оно только на первый взгляд не вписывается в эпоху. Объясняется его наличие в мире АС очень просто: Леонардо да Винчи изобрел не только вертолет. Именно





он (правда, по непонятным пока что причинам) будет подкидывать вам и братству технические новинки собственного изобретения. Еще одна забавная вещь относительно Леонардо: наконец-то нашлась подопытная крыса для тестирования его летательного аппарата. Ею будет, конечно же, главный герой. И аппарат действительно работает (по крайней мере, в игре). Вам лишь нужно узнать его местонахождение, забраться туда и – «вперед и вгору». Должен признать, у разработчиков действительно разыгралась фантазия, но, как бы то ни было, полеты над Венецией под огнями фейерверков и в сопровождении приятной музыки смотрятся очень и очень круто. Помимо развлечения, летательный аппарат (или, как его называют стражники, «летающий демон») поможет в прохождении некоторых заданий, где не будет возможности забраться во дворец, например, по стене. Ну и последняя новость: главный герой теперь может использовать оба спрятанных клинка, к тому же, одновременно и с целыми безымянными пальцами.

Плавки, ласты, маска

Наверное, эволюция все же не стоит на месте, ведь как иначе объяснить, что наш protagonista в отличие от Альтаира из первой части умеет плавать.

Все-таки, Венеция – это город на воде, тут волей не волей, а придется научиться плавать. Может быть, разработчики придумают еще что-то, но пока что «купание» помогает нам укрываться от преследователей.

Никуда не пропали и любимые стоги сена. Эцио все также невероятно красиво и захватывающе пролетает десятки метров и скрывается в сене. Правда, стражники стали более умными, поэтому при малейшем подозрении, как минимум один из них спешит проверить ваше укрытие. Благо, вы всегда можете нейтрализовать его, втянув в стог. Не забыли разработчики обучить Эцио и паре-тройке новых акробатических движений. Теперь ни у кого не возникнет сомнений: все эти выпады, контратаки и парирования, подкрепленные отличной анимацией и кинематографической камерой, выглядят как танец смерти.

Ну и последнее, на чем бы я хотел акцентировать ваше внимание, это улучшенный графический движок. Появилась возможность смены дня и ночи, а пространства стали более детализованными.

«Ассассин... ничто не истина. Все дозволено...»

1486 год. Венеция и Флоренция – красивейшие города, по крайней мере, таковыми они

были в эпоху Итальянского Ренессанса, эпоху красочных карнавалов и праздников, эпоху зарождения искусства, науки и техники. Но среди всей этой красоты скрываются настоящая опасность, ложь и заговоры. А это значит – много работы для ордена Ассассинов. Сейчас, когда вы читаете эту статью, игра уже должна выйти на консолях, к сожалению, релиз на ПК перенесли аж на первый квартал 2010 года, в связи с желанием разработчиков – по максимуму доработать игру. Но не стоит отчаиваться, лучше пройдите еще раз первую часть, вспомните основные принципы братства и в одном из разговоров обратите внимание на левую руку Люси Стиллман.

Удар. Еще один... И вновь рана... но уже не царапина

Девчонка неожиданно оказалась навстречу. «Ассассин... ничто не истина. Все позволено...» Ты знал это. Ты верил в это. Истина была в самом тебе, и вечность не принимает неверующих. Тишина. Звонящая. Давящая на уши. И тонкий клинок вонзился девчонке в сердце. Но не просто так. Она подняла руку, и тебе был нанесен страшный удар в живот. Ты отошел назад. Она упала. Бой был окончен. Ты сражался с лучшим воином...

Yareh

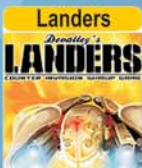


Контент-услуги доступны для абонентов МТС, JEANS, КИЇВСТАР, DJUICE, Beeline, life.)
СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: **4909**
 Докладніше дивитися список телефонів на сайті: www.etobomba.com або war.etobomba.com



Безумные скорости становятся опасностью и превращаются в смысл жизни.

6110321603



Красочная стрелялка с элементами тактики и огромным количеством врагов...

6111881603



Эта прикольная программа использует не только камеру вашего телефона...

6111885603



Классическая стрелялка, в которой вы управляете вооруженным до зубов...

6112259603



Вам придется полагаться только на свои силы и пройти это испытание!

6110385603



Продemonстрируйте свое мастерство владения мячом в национальной суперлиге.

6112010603



Вам предстоит усовершенствовать свои навыки езды на скейтборде.

6110372603



Атмосфера игры переносит в нас в США 20-х годов прошлого века.

6111734603



Ракеты, лазер, гранаты, мины и даже спецназ! Сразись за планету!

6110333603



Примите участие в доселе неизвестных авиационных битвах Второй Мировой Войны.

6112508603



Вас ждет яркая, зрелищная и забавная аркадная космическая стрелялка!

6111822603



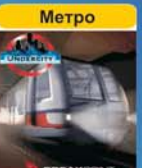
Продолжение сексуальных приключений Елены Берковой. Не пропусти!

6110382603



Участвуйте в международном соревновании по пулевой стрельбе.

6110365603



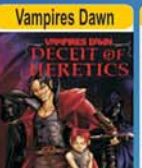
Труба, подземка, андерграунд... В разных странах ее называют по-разному.

6110349603



Симпатичная скролл-стрелялка на тему спасения планеты от злобных пришельцев.

6112096603



Эта история о вампире Вино, который борется против святого крестового похода.

6112095603



Займите место за рулем могучего болида, заводите мотор и оставайтесь позаряди всех...

6110335603



В режиме Arcade вы должны очистить заполненные ящики за определенное время.

6110375603



С появлением "Red Bull Air Race" возникла и новая спортивная дисциплина.

6110327603



"Герои Акира" - традиционная платформенная игра с веселым сюжетом.

6110376603



Выходите на ринг и нокаутируйте всех ваших оппонентов!

6111981603



Тренируйте свои таланты в Пары Зnamenitostey.

6112165603



Карандашный рисунок чудесным образом будет превращаться в красочную картинку!

6110386603



Стань владельцем музыкального клуба на экзотическом тропическом курорте.

6110342603



Наслаждайтесь отличной графикой и анимацией.

6110334603



Вы отправитесь в составе элитного антитеррористического спецподразделения.

6112517603



Политические разногласия и ошибки приводят к проблемам, но это не волнует вас.

6110384603



Перед вами коллекция забавных мини-игр по мотивам flash-игр.

6110325603



Удивительное путешествие по океанскому дну.

6110338603



Красочные бои без правил! Лучшие воины собрались на Арене Гибели.

6110326603



Цель этой симпатичной платформенной аркады - найти все ключи.

6111929603



Мир, в котором живет добрый розовый призрачок Firby угрожает опасность.

6110340603



К твоим услугам новейшие проканачные тактики, заряженные азисом азота.

6112499603



Начало 90-х, лучшая платформенная аркада от создателей Doom, Quake...

6111785603



Известная многим PC-игра теперь доступна пользователям мобильных телефонов.

6112226603



Настоящая игра поможет Вам решить и те, самые сложные, жизненные ситуации.

6111763603



Самый безумный и отвязный лезущий в мире, Crazy Frog, вернулся.

6110312603



Встречайте новое приложение Dynamo Kid! Физзи обратился к нашему герою...

6110360603



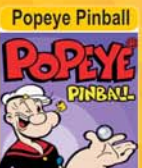
Решайте хитроумные загадки, избегайте смертоносных ловушек.

6110352603



Вам всегда нравилось рассматривать изображения и искать отличия?

6110356603



Приключения знаменитого платформенного персонажа Поппи!

6110331603



Программа-шифратор SMS-сообщений, обеспечивающая безопасность.

6110380603



Идет 2096 год... все крупные города уничтожены машинами. Восстановить мир.

6110363603



Динамичный файтинг в лучших традициях игровых приставок.

6112255603



Красочная графика и интересная музыка гарантируют, что все весело пройдет время.

6110330603



Картинг - с него начинали карьеру многие водители Формулы.

6112510603



Примите участие в величайшей воздушной битве за суверенитет Британии и всего Мира.

6111958603



Тики когда-то был богом, и его огромная каменная статуя это место поклонения.

6112097603



Вы можете тренироваться, или принять участие в турнире!

6112260603



Герой-одиночка, на своей крылатой машине, спасает мир.

6110368603



Коллекция рецептов традиционных и популярных блюд.

6110379603



В Карибском море уже тесно от кораблей. И вот уже вода хлещет от пушечных ядер.

6110341603



Новое откровение: развлечение с Леночкой Берковой. Попробуешь?

6110381603



У свободных людей Галлии осталось только одна надежда друиды и их волшебные саши.

6110374603



Симпатичная логическая игра в декорациях каменного века.

6112098603



Вы когда нибудь играли на Пого-стик? Нет? Тогда Капитан Пого покажет...

6112264603



Теперь тебе придется решать, что и где строить, что и где производить...

6110350603



Красотка Стэйси обожает жемчуг, и если ты сможешь удовлетворить ее...

6110366603



Безумный лес населен таинственными, но добрыми существами.

6112252603



Ты Ведьмак Геральт - один из элитных воинов касты истребителей монстров.

6110345603



Нанесите визит в логово врага - стреляйте методично и быстро.

6110351603



На каждом уровне надо поцеловать все губы, чтобы они исчезли с экрана.

6110317603



Одному ученому для своих экспериментов понадобился подопытный кролик.

6112253603



Оберегайте свой замок от дракона. Крылатая рептилия уже в конце обматывает!

6112254603



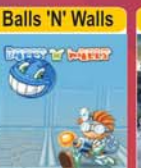
Муни - маленький дракончик, один из последних на Земле.

6110319603



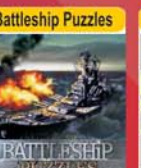
Вы сможете рисовать смешные шаржи на себя, своих друзей...

6111821603



Проверьте свои рефлексы в давном знакомом ИСО-чире.

6111820603



Любимый многим и всем знакомый Морской Бой.

6110340603



Соскучились по лучшему 3D Билльярду? Он снова с вами!

6112528603



Самая полная коллекция русского билльяра - на вашем мобильном телефоне.

6112426603



JAMES CAMERON'S AVATAR THE GAME

Люди бывают разные – синие, белые, красные...

Жанр:

action с элементами RPG
www.avatargame.us.ubi.com

Разработчик:

Ubisoft Entertainment
www.ubi.com

Издатель:

Ubisoft Entertainment
www.ubi.com

Дата выхода:

декабрь 2009

PG | X360 | PS3 | Wii | PSP



К играм, которые делаются по фильмам всегда относиться подозрительно, потому что хорошие проекты в этом «жанре» выходят крайне редко. Но иногда все-таки это случается, поэтому вера жива. Но в случае с игрой, о которой мы хотим рассказать вам сейчас, опираться стоит не столько на слепую веру и надежду, сколько на имя человека, благодаря которому этот мир постепенно оживает. Речь идет о Джеймсе Кемероне – бессмертном в памяти киноманов и геймеров создателе «Чужих», «Терминатора» и «Титаника». Думается, среди наших читателей нет человека, который бы не оценил по достоинству хотя бы один из этих миров.

В защиту будущей игры говорит и то, как относится к своему детищу, а точнее – его игровой составляющей «родитель»: «Я сказал ребятам из Ubisoft что они свободны в выборе путей реализации своих идей, чтобы они не заморачивались особо на том, что игра создана по фильму. Они показали мне захватывающую презентацию, думаю, что нас ждет сногшибательная игра».

Зарождение жизни на Пандоре, одной из Лун газообразного титана, произошло десять лет назад. Естественно, что речь идет о нашем с вами реальном мире, а не об игровом: идея о мире «Аватара» пришла Кемерону лет 10 назад. Правда, когда он описал, что именно хочет сделать, желающих не нашлось – слишком большая сумма требовалась на создание ленты. Так проект пролежал на полке около семи лет. В 2006-2007 годах команды киношников и игроделов с небольшой разницей во времени начали работать. Времени прошло немало и до выхода обеих составляющих истории осталось всего лишь несколько месяцев – если не задержит кризис, к декабрю году игра не только выйдет в продажу, но и дойдет до нас с вами.

Голубая луна

Завязка истории проста как мир: как только человечество обнаружило новую территорию, богатую на редкие и полезные для человечества минералы, оно сразу же решило ее прихватизировать. Естественно, мес-

тное население (на'ви) в этот план как-то не вписывалось, равно как не вписывалось и то, что планета эта была непригодна для человеческого обитания. Последнюю проблему решили ученые, создав гибридные оболочки, в которые помещались человеческие души и разумы. А с первой проблемой отправили в этих самых оболочках разбираться военных, спецподразделение RDA. Без бойни, само собой, не обошлось.

Хорошая драка – основа для любого современного фантастического фильма или игры в жанре action, но ее самой отнюдь не достаточно. В оригинальном фильме есть зацепка из любовной истории. Главным ее героем выступает Джейк Салли, брат которого погиб на планете. Так как ДНК у них похожие, то ему предложили освободившийся аватар. Не способный на Земле ходить, Джейк обрадовался такой возможности и согласился. Знал ли он, что ему предстоит испытание в виде прекрасной обительницы дикой планеты? Так или иначе, ему приходится балансировать на грани: преда-

тельства родная планета не простит, отобрав аватар и лишив одновременно и нормальной жизни, и любви, а выступать на стороне землян в этом конфликте он не может...

Казалось бы, этого уже достаточно для хорошей и насыщенной событиями игры, но разработчики решили воспользоваться данной им свободой по полной программе. Мы окажемся на Пандоре совершенно в другое время – задолго до того, как тут будут происходить события фильма, поэтому в центре нашего внимания будет не лавстори, а военный конфликт. Тупого рубилова не ждите, разработчики обещают сделать процесс интересным, тем более что сражаться придется не только против на'ви, но и против окружающей флоры и фауны – эти две составляющие мира тоже не шибко рады появлению чужаков.

Правда, мне лично кажется, что со свободой Ubisoft несколько перегнули палку: судя по заверениям разработчиков, геймплей и сюжет на разных платформах будет различаться. Увы, но у меня нет возможности держать дома помимо компьютера сразу все приставки, да и покупка такого количества дисков обещает влететь в копеечку. Но с какой-то точки зрения это даже интересней – ведь сколько граней сразу будет открыто перед игроком! Впрочем, даже если у вас нет возможности за пару месяцев расширить домашний игровой парк или обменяться мнениями с консольщиками всех мастей, не стоит сильно расстраиваться – посмотреть на конфликт с разных сторон можно будет и в одной вариации игры.

Для этого нам дадут возможность поиграть и землянами, и местными населением. Причем выбирать придется не в слепую. Игру мы начнем в роли захватчика, посмотрев на Пандору глазами землянина в бронезащите, похожей на мехов, потом сможем ознакомиться с местными достопримечательностями в качестве полноценного синекожого гиганта (рост на'ви – около трех метров), и только после этого игра заставит выбрать фракцию, за которую вы хотите участвовать в войне. Подход

оригинальный и интересный, к тому же, он существенно увеличивает игровое время, ведь для каждой составляющей сюжета, вооружение, возможности и задания будут отличаться.

Дополнительно о сюжете игры известно и то, что в нем будут присутствовать как обязательные, так и второстепенные задания. Их можно будет выполнять или нет по собственному желанию, но кто же в здравом уме и трезвом рассудке откажется от экскурсии по такой красивой планете?

Вот так вот плавно я подвела вас к мысли о том, насколько красив мир «Аватара». В фильме за него отвечает одна из самых крутых команд, делающих спецэффекты, – Weta Digital. В игре к уже созданным трехмерным пейзажам с оригинальной флорой, фанной и меняющимся временем суток добавляются возможности сильно модифицированного движка Dunia, возможности которого можно увидеть в FarCry2. На самом деле, достаточно посмотреть на скриншоты, чтобы понять, что собой представляет игра: от нее не стоит ждать графической революции, но изюминка из оригинальной окружающей среды делает свое дело – сразу же хочется, чтобы игра вышла поскорее, чтобы можно было погулять по всем этим красотам и посмотреть на все это вживую.

Чего ждем?

Всегда, конечно, есть вероятность, что что-то пойдет не так, но вряд ли она велика – скорее всего, это десятки или даже сотые доли процента. Потому что над игрой работает Ubisoft, потому что мир сам по себе интересен, потому что синекожие гиганты и пейзажи Пандоры так притягательны, потому что над озвучкой персонажей трудятся те же люди, что и над фильмом, в конце концов, потому что перед нами одна из самых интересных RPG/action, которая планирует выйти в ближайшее время. И хотя революции в игровом мире «Аватар» не обещает, пропустить такую игру мы очень не рекомендуем.

Pantera sls

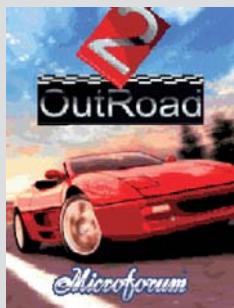


OutRoad 2**Жанр:**

arcade, racing

Разработчик: Microforumwww.microforum.com**Издатель:** Microforumwww.microforum.com

Для загрузки отправьте код на номер 7900: 007470544 (ЦЕНА 9 ГРН)

**ОЦЕНКА****9****Blood+****Жанр:**

action, arcade

Разработчик: IMMOwww.inform-mobil.ru**Издатель:** IMMOwww.inform-mobil.ru

Для загрузки отправьте код на номер 7900: 007470549 (ЦЕНА 9 ГРН)

**ОЦЕНКА****10**

Я ЛЕЧУ, ЛЕЧУ, ЛЕЧУ, ЛЕЧУ ДАЛЕКО...

Классные гонки на мобильнике – это пока что еще редкость, даже если отбросить в сторону реалистичность (мобильные гонки обычно аркадные). Обычно все дело портит графика и отсутствие спецэффектов, но есть игрушки, в которых с этим проблем нет никаких. Например, OutRoad 2. Привлекает игра в первую очередь именно графикой – яркой и насыщенной. Без недостатков, правда, не обошлось – иногда пропадают деревья на горизонте, а сами картинки на фоне всего лишь двухмерные – но то, как смотрится сам автомобиль, внушает игроку теплые чувства и ожидание чего-то хорошего. И игра не обманывает ожиданий: она дает возможность как следует размять пальцы, тут есть достаточно большой парк тачек и несколько режимов соревнования – стандартных, правда, но все равно приятно, ибо есть разнообразие. Кроме того, даже сами фоны меняются в зависимости от трассы, а это в мобильных играх встречается не так уж и часто.

Звуковое сопровождение вполне соответствует всему описанному выше – оно приятное, не резкое, не надоедающее. Этого вполне достаточно, чтобы получить наслаждение от скорости, с которой несешься по трассе. Увлечательность у игры на высшем уровне, и это с лихвой компенсирует все мелкие недостатки, описанные выше,

позволяя гонщикам наслаждаться игрой несколько дней, а то и недель – реиграбельность-то у гонок высокая сама по себе, а приятная атмосфера, знаете ли, способствует.

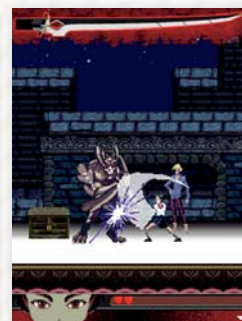
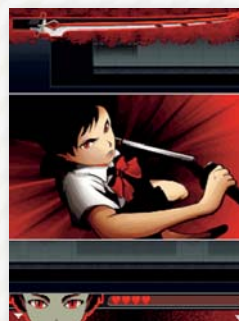


ЖАЖДА КРОВИ

По неписанному закону, удачные произведения любого из искусств рано или поздно становятся достоянием публики во всех жанрах. Много лет назад было создано аниме Blood, после него появился одноименный японский же фильм. В этом году американские кинематографисты выпускают фильм, созданный на все той же сюжетной основе. Естественно, что не обошлось и без игр – пока что мобильных.

Так как создавалась игра именно по манге и аниме, то сюжетно она от первоисточника отличается мало: многие века на земле обитают различные монстры и оборотни, которые не прочь поживиться человеческой плотью и кровью, а значит – есть и люди, которые с ними сражаются. Это так называемая организация «Красный Щит». Как обычно, помимо профи-бойцов, в центре событий оказывается ОЯШ – обыкновенный японский школьник, или, в данном конкретном случае, школьница. Красавица и спортсменка, даром что не комсомолка, Сая – тихая и спокойная девочка. У нее есть только две проблемы: во-первых, она не помнит ничего, что было больше года назад, во-вторых, она постоянно видит перекошенные от ужаса лица и брызжащие потоки крови. В общем, как ни крути, а в один прекрасный момент Сайе придется начать сражаться. Этот момент совпадает с началом игры, после чего начинается безжалостное и безостановочное рубилово и мочиловое на все стороны, существенно разбавленное прыжками, блоками и прочими ак-

робатическими трюками. Всего в арсенале Сайи около 70 вариантов движений (у монстров – 200). Сюжетные вкрапления построены на флешбеках: продвигаясь по уровням, надо собирать артефакты – они позволят девушке вспомнить, свою историю. Графика тут тоже не подкачала, хотя рассмотреть мелькание юбки и не получится...



* Инструкцию о том, как скачать понравившуюся игру, можно прочитать на обложке, в рекламе мобильного гипермаркета war.hiton.com.ua



Контент-услуги доступны для абонентів МТС, JEANS, КИЇВСТАР, DJUICE, Beeline, life.)
СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: **4909**
 Докладніше дивитися список телефонів на сайті: www.etobomba.com або war.etobomba.com

АлиБаба и страшный Дев

Усім "Алибабам" різноманітний "Привіт". Цікава гра для мобілі.

6100350603

3D Towers of Maya

Воскріс Тетріс, зміни геймплей, додайте спецефекти і бонуси.

6100395603

Штирлиц-2

Тепер браво му розвідников Штирлицу треба буде відправитися спідами диктатора.

6100156603

Век пиратов

Наймайте кораблі, конкуруйте флотиліями, очолюйте абордаж.

6100887603

Колониальные войны

Нові землі, ресурси - усе це дозволяє керувати світом. Керує чим кораблем...

6100955603

3D Mystic Ways

Стрибуча кукла швидко, холодно, шукаючи свій шлях. Пасти на його шляху...

6100629603

Алла Муромец и Соловей Разбойник

Про славіх богатыр, Захолопів історія і червона атмосфера...

6100950603

Алеша Попович и Тугарин Змей

Ігра за мотивами мультфільма "Алеша Попович та Тугарин Змій".

6100155603

3D Real Billiards 2007

Готові випередити супротивника на десяти кроках, відправити в лулу по три кулі.

6100723603

Бокс: Братия Кличко

Єдине місце, де Ви можете побачити на ринку бокс братів один проти одного!

6110234603

RETRO GAMES: 5 in 1

Возвращение хита из прошлого! Тетрис и ему подобные... Все те же знакомые ощущения от игры, знакомое управление и масса удовольствия. Эти игры бессмертны и теперь они на вашем телефоне, пять игр в одной, но в лучшей реализации! Погружаемся в атмосферу ностальгии.

Для заказа игры отправьте код **6112613603** на номер **4909**

RETRO GAMES: 5 IN 1

Age of Heroes - ON-LINE!

Первая многопользовательская игра для мобильных телефонов. 35000 игроков. Бескрайние просторы игрового мира. Присоединяйся. Три игровых расы, девять игровых классов, более ста существ, сотни умений и способностей героев, мощная магия и специальные способности героев, и многое другое. ON-LINE! Для заказа отправьте SMS с текстом **7128** на номер **7061**

Age of Heroes - ON-LINE!

60 копеек

Возвращение хита из прошлого! Тетрис и ему подобные... Все те же знакомые ощущения от игры, знакомое управление и масса удовольствия. Эти игры бессмертны и теперь они на вашем телефоне, пять игр в одной, но в лучшей реализации! Погружаемся в атмосферу ностальгии.

Для заказа игры отправьте код **6112613603** на номер **4909**

Age of Heroes

Первая многопользовательская игра для мобильных телефонов. 35000 игроков. Бескрайние просторы игрового мира. Присоединяйся. Три игровых расы, девять игровых классов, более ста существ, сотни умений и способностей героев, мощная магия и специальные способности героев, и многое другое. ON-LINE! Для заказа отправьте SMS с текстом **7128** на номер **7061**

3D Настоящая Камасутра

Первая в мире полностью трехмерная анимированная Камасутра.

6100390603

3D Real Kamassutra - Офис

Демонстрирует, каким привлекательным на самом деле может быть ваш офис.

6110087603

3D Real Kamassutra - Weekend

Незаменимый гид для тех, кто хочет хорошо провести время на природе.

6110281603

Supreme Commando

Зачем всех призываешь на далекой планете, полаяло боевым скарфом и военным оружием, в новом супер-шнэе боевые.

6110391603

Медвежонок Поли

Гра про пригоди ведмежати білого ведмежати.

6110576603

Отдай мои бананы!

Заключочная аркада, яка розповідь вам про пригоди Гилло Мо.

6110572603

Победай хрюшкой

Вовоки доведеться виявити всю свою хитрість кмітливості...

6110581603

Heroes of War: Sand Storm

Тільки вперед - навіть знаючи, що коли все закінчиться, тебе нікому буде чекати...

6110163603

Heroes of War: Nanowarrior

Другий шутер із серії Heroes of War занурить в атмосферу війни найближчого.

6110274603

R.U.S.H. Speed Hunt

Реалістична фізика управління злітень катастроф.

6111199603

Шахматы

Вы готовы к захватывающей игре против самых сильных игроков мира?

6110315603

Экстремальный Близ-Джантинг

Главная задача - приземлиться раньше других оппонентов и при этом не разбиться.

6111732603

Эмануэль - Эротический массаж

Вы - массажист салона красоты который любит посещать самые сексуальные женщины.

6110318603

Guns, Wheels & Madheads 2

Поско радиоактивных пулей плавится под горячими колесами машин.

6110090603

3D Боулинг

Достовірна імітація приваблива кулі подарує вам довгий годину гри...

6110197603

S.T.A.L.K.E.R. Mobile

Заключочний нелінійний сюжет. Надзвичайний 3D движок. Антураж Зони.

6100890603

Настоящие Реверси

Логична гра, відома як "Реверс" або "Отелло", привезена з Китаю.

6100016603

60 копеек

Игра, созданная по Battle City на Денди. Уничтожай врагов, зарабатывай монеты, прокачивай свой танк. Отправь код **6111217603** на номер **7061**

Танчики

Игра, созданная по Battle City на Денди. Уничтожай врагов, зарабатывай монеты, прокачивай свой танк. Отправь код **6111217603** на номер **7061**

Виртуальная подружка 3.0

В виртуальном мире с девятью виртуальными девушками хочешь...

6110586603

Виртуальный парень

Игра надает у ловне розпорядження п'ятьох найкрасивіших хлопців.

6110584603

Texas Hold'em

Чи не бажате відпочити в казино за грою в покер?

6110570603

FC Bayern Munich 2008/09

Допоможіть команді поновити свою колекцію трофеїв.

6110594603

Space Miner

Побудуйте там, де ніколи не ступали, нога людини, де від величезної туди...

6100272603

Bustin' Balls

У цій грі ви можете відомити логіку на проєкцію Buster.

6110565603

Tokio Hotel - The Official

Для фаната емо- року, для тих хто живе звуками струн гитар. Tokio Hotel.

6110606603

Leo Messi - GOAL!

Офіційна гра цього легендарного футболіста тепер на мобільному.

6110604603

Cy-30

За штурвалом спеціальних вертольотів справляти професіонали.

6111158603

MASTERMAN 3D

Він повинен знищити всіх роботів і врятувати людство від жаху...

6111296603

Age of Heroes IV: Кроваві і сумні

Краща покровка стратегія. Тепер ваш герой подарує не один, а три трупи.

6100850603

Age of Heroes V: Путь Героя

Безсмертні сказання й легенди - більше 80 видів героїв, зброї, магічних предметів.

6110095603

Age of Heroes V: Брешня Химер

Про останнього героя, на плечі якого лягла найважча ноша - Увеселити.

6110149603

Age of Heroes V: Протистояння

Переслідування і самостійні, він був єдиним, хто бачив, що часе мить...

6110168603

Добрыня Никитич и Змей Горыныч

Богатырь Добрыня Никитич отправляется на пошуки выродившего племянника.

6100428603

3D Real Mahjong

Заключочна і повністю тривимірна логічна гра. Приємна музика.

6100733603

Мировой Бойцовский Клуб

Щоб поклати кінець дуельному логічному, владарі кланів уклади договори...

6100018603

Guns, Wheels & Madheads

Футуристичні бойові перегони в надзвичайному 3D виконанні...

6100847603

Штирлиц III Операция Умугулат

Чудова графіка і спеціальні ефекти вибуху грають і постріли.

6100728603

Age of Heroes 3: Возмездие врагов

Немає безсмертних людей, але безсмертних боє - але безсмертні легенди про них і легенди історії.

6100651603

Снайперский выстрел

Лучшего снайпера отправим в самую гущу вооруженного конфликта.

6110371603

Сокровища Египта

Много спел лет назад, в лесах Египта, вместе со своими неслетными соратниками...

6111735603

Спасительный Хоккей

На далекой планетарии Плутоний проследит наиболее интересные туры...

6110354603

Спасти шерифа

Если вы идете слишком хорошо, то что-то точно должно случиться...

6110367603

Увлекательный Бильярд

Будте готовы к захватывающим партиям "Бильярда"

6111939603

Возвращение мушкетеров

Ця гра не відрізняється від одноименого фільму.

6111187603

Разговорник

Тисячі слів і виражень розділені на 15 тем...

6110307603

Райский городок

Смесь полновесной игры и стратегии. Решаем головоломку, а полностью строим город.

6110373603

Снайпер на Трафальгаторской площади

Кто-то заложил бомбы посреди города, и вы должны их обезвредить.

6111986603

Серебряный Шар

Какая-то простота скрывается в себе множество "подводных камней"...

6111733603

Ops Sniper 3D

Ти - охотник радиальної владі за дуже ідеальної дальної відстані.

6111351603

3-D Flower Tower

3D Flower Towers - це динамічна і яскрава головоломка. Супер графіка і звук.

6100652603

Настоящие Линии

Real Lines - гра, яка стала поповним боєм більшості директорів.

6100007603

Про Федота-Стрельца удалого

Усі пригоди Федота-Стрельця, на екрані мобільного телефону.

6111300603

Age of Heroes II

Вас чекать неймовірні пригоди, адже позалегіло до землі злихав.

6100292603

Яркая личность

Samsung Corby
S3650



Samsung Corby, на техническом языке называющийся S3650, – это телефон для сторонников яркой жизни. Почему? А вы вообще на картинку смотрите? ☺ Этот аппарат облачен в пластиковый корпус самых ярких цветов – розовый, оранжевый, желтый, а для любителей «классики» предусмотрены еще черный и белый варианты. Пластик глянцевый, но на ощупь приятный, а небольшие фигурные насечки не только добавляют телефону баллов за внешность, но и делают его более «устойчивым» в руках. А еще хотелось бы отметить миниатюрность аппарата – лежа в кармане джинсов, он не мешает активному движению, езде на роликах или велосипеде.

Но не только внешность располагает в использовании телефона молодежью – личностями в большинстве своем общительными и неординарными. В этом устройстве есть все для того, чтобы постоянно поддерживать контакт со знакомыми. «Корби» умеет работать со всеми наиболее распространенными сервисами общения: Facebook, Picasa, Flickr, Photobucket, Friendster, MySpace и YouTube; достаточно один раз указать свой пароль для каждого сервиса, после чего загрузить что-нибудь туда из памяти телефона – как три пальца об экран. Чтобы не было путаницы, можно указывать альбомы, в которые телефон должен сохранять контент, а чтобы она была – выставлять время, когда телефон должен загрузить данные – даже если вы сами в это время не будете за ним приглядывать, «Корби» не подведет.

Чтобы было легче общаться и обмениваться информацией, в телефоне есть

словарь ABBYY Lingvo и камера. Она – одно из наиболее слабых мест аппарата, потому что, во-первых, у нее разрешение всего 2 МП, а во-вторых, что куда более критично, нет никакой подсветки. Продолжая тему того, чего нет в телефоне, стоит рассказать о плеере: Corby лишен обычного 3,5-мм разъема для наушников, что требуется от мобильного аппарата едва ли не половине молодежи. Но, несмотря на это, поет телефон хорошо, и, что главное в общении, громко, звонок пропустить можно только в том случае, если уж совсем заиграешься. Есть у аппарата еще один недостаток – у него нет модуля Wi-Fi. При всей нацеленности аппарата на излишне общительную публику, это может стать проблемой – ведь выходить в интернет придется только через телефонные сети. Жалко, хотя учитывая стоимость аппарата и его миленькую внешность, назвать Corby неполноценным языком и пальцы не повернутся.



Технические характеристики:

Стандарт: 850/900/1800/1900 МГц
Камера: 2 МП, без вспышки
Экран: 2,8", TFT, 240x320 точек
Память: 70 Мб, карты памяти microSD
Коммуникации: Bluetooth 2.0, USB
Аккумулятор: 960 мА/ч
Размеры: 103x56,5x12 мм
Вес: 94 г

Цена: \$200

Плюсы

- Яркая внешность
- Широкий арсенал поддержки онлайн-сервисов
- Виджеты
- Функция SmartUnlock

Минусы

- Нет 3,5-мм разъема для наушников
- Медлительность
- Нет Wi-Fi



Мышиный король

RAZER NAGA



В мире столько мышек, что глаза просто разбегаются, хотя иногда они сбегаются обратно – когда видишь что-то очень необычное и интересное. У меня они сбегались, когда летом была анонсирована RAZER NAGA, да так и не вернулись на свои места до тех пор, пока я не смог ее купить. Теперь у меня другая проблема – я просто не могу оторваться от игры. Потому что раньше мне иногда просто надоедало вводить команды с клавиатуры, создавать кучу дополнительных профилей и макросов, да и просто делать пассы над клавиатурой. Теперь для всего этого у меня есть одна мышка. Всего лишь одно устройство, на котором расположено сразу 17 кнопок. И еще скроллинг.

Честно говоря, я долго думал, что это просто рекламный ход, а пользоваться таким устройством должно быть неудобно. Ведь 12 кнопок из 17 расположены под большим пальцем, в он у меня не такой накаченный, чтобы отыгрываться за все остальные. На самом деле все оказалось

намного проще – до каждой из кнопок можно «дотянуться», лишь слегка согнув палец – танцевать по кнопкам немислимые «па» не приходится. Что же касается профилей, за них отвечает программа AddOns, которая делает создание команд и настроек таким удобным и простым, что с ним разобраться можно за пару минут. И эти пару минут в будущем сэкономят часы, а может, даже помогут сохранить жизнь. Впрочем, дело даже не в количестве кнопок и профилей. Дело в том, что количество в RAZER NAGA сочетается с качеством, точнее – со скоростью работы и высоким разрешением лазера. С ней, если промахнулся – будь волен принять это на свой счет, мышь огрехов не допускает.

Самое же приятное то, что все вышеописанное стоит не так уж и дорого. Потому что при всех своих достоинствах RAZER NAGA обойдется всего лишь 80 долларов, или около 650 гривен по-нашему, что для игровой мыши сегодня не так уж и много.

Технические характеристики:

Тип сенсора: лазерный
Разрешение: 5600 dpi
Частота: 6400 к/с (1000 Hz)
Время отклика: 1 мс
Количество кнопок: 17
Скрол: 1
Дополнительно: адд-он для MMO (AddOns)
Размеры: 116x69x41 мм

Цена: \$80

Плюсы

- 17 кнопок
- Неограниченное число профилей
- Высокое разрешение лазера
- Скорость работы
- Внешний вид

Минусы

- Оторваться от игры стало еще сложнее



Разрешите вас снять

Sony Ericsson C903



Каждый производитель старается удивить потенциального клиента оригинальным сочетанием возможностей, внешнего вида и цены. В итоге у них формируется свой «базовый набор», привлекающий определенного потребителя. Компании Sony Ericsson, например, лучше всего удается делать оригинальные устройства, которые нравятся молодежи. Sony Ericsson C903 это правило подтверждает. Возможно, этот телефон не понравится серьезно солидному дядечке в возрасте, так как выглядит слишком уж ярко, но для молодого человека или девушки – лучше просто не придумаешь!

К тому же, яркая внешность в этом устройстве – это не просто красивая обертка, ибо под ней скрыта мощь дикого зверя. Sony Ericsson C903 оборудован навигационным модулем, полноценным телефонным набором возможностей, достаточно быстрой для современных игр Java-платформой и камерой, которая делает его неплохой альтернативой компактному фотоаппарату. И дело тут не только в самом разрешении матрицы, ибо времена, когда камера с разрешением пять мегапикселей в мобильном телефоне вызывала восторженные ахи и охи, прошли. Теперь такие фотомодули встречаются в аппара-

тах среднего уровня. Дело в том, что производитель использовал в телефоне мощную вспышку, которая позволяет получать качественные снимки даже ночью, а также в том, что объектив защищен шторкой. Время больше не властно над качеством снимков и работоспособностью камеры. А дополнительный бонус – это то, что из-за большой и удобной шторки Sony Ericsson C903 немного похож на современные компактные фотоаппараты, что избавит от насмешек со стороны наиболее консервативных знакомых. Хотя, даже если у кого-то и возникнут сомнения – просто покажите им снимки, сделанные телефоном.

К сильным сторонам нельзя не отнести и стоимость, хотя курс вечнозеленого несколько портит впечатление от цены телефона. Но, если уж говорить на чистоту, есть у Sony Ericsson C903 и слабые стороны. Например, выйти в сеть можно только с помощью телефонных каналов – модуля Wi-Fi в этом телефоне нет, да и динамик расположен не очень удобно. Если это вас не пугает, то в лице C903 вы найдете верного, надежного и приятного спутника, который не займет много места и продержится от одного заряда достаточно долго, чтобы не пропустить удачный кадр или нужный звонок.

Технические характеристики:

Стандарт: GSM 850/900/1800/1900, 3G
Камера: 5 МП, автофокус
Экран: 2,4", TFT, 240x320 точек
Память: 100 Мб, карты памяти M2
Коммуникации: Bluetooth 2.0, GPS
Аккумулятор: 1000 мА/ч
Время работы: 10 ч разговора, 400 ч ожидания
Размеры: 97x49x16 мм
Вес: 96 г

Цена: \$300

Плюсы

- Интересная цена в сочетании с 5 МП камерой
- Привлекательная внешность
- Защита камеры
- Навигация
- Качественный экран

Минусы

- Не самое удачное расположение динамика
- Отсутствие Wi-Fi



Редкая птица

HuntKey AEOLUS II H402

Недорогой привлекательный корпус, проверим его изнутри.



Технические характеристики:

Формфактор корпуса: ATX
Формат поддерживаемых плат: ATX, mATX
Интерфейсы на передней панели: 2xUSB, линейный выход и mini-jack
Блок питания: да, 550 Вт
Отсеков 5,25 дюйма: 3x
Отсеков 3,5 дюйма: 1x
Мест под HDD 3,5 дюйма: 6x
Вентиляторы в комплекте: нет
Размеры: 190x430x460
Масса: 5,6 кг

Цена: \$54

Плюсы

- Привлекательный внешний вид
- Качественная сборка
- Ненавязчивая подсветка
- Жесткость конструкции
- Блок питания 550 Вт
- Демократичная стоимость

Минусы

- Винтовое крепление
- Дополнительные вентиляторы нужно покупать отдельно



Устройство предоставлено компанией HuntKey (www.huntkey.ru)

На дворе почти зима, и теплолюбивые птички спешат к отлету в более теплые уголки нашей планеты. Но есть и те, которые, наоборот, появились в наших широтах. Так, к нам в тестовую лабораторию попал редкий экземпляр, корпус AEOLUS II H402 от HuntKey.

В первую очередь он интересен своей демократичной ценой (рекомендованная розничная стоимость 54 доллара), хотя внешний вид вполне современен. Естественно, он не такой кричащий и броский, как отдельные дорогие экземпляры для геймеров, но, тем не менее, очень и очень хорош – в меру яркий, в меру строгий и не перегружен дополнительными дизайнерскими изысками. Лицевая панель практически вся выполнена из металла и обрамлена пластиком. В нижней части корпуса по бокам присутствуют решетки для забора прохладного воздуха извне. Кроме полезной функции, решетки являются

и элементом дизайна, именно поэтому производитель подчеркнул их голубыми светодиодами. Отметим, что подсветка не слишком яркая, поэтому не раздражает даже в темноте.

Кнопки Power и Reset нажимаются четко, безо всякого люфта, что тоже свидетельствует о высоком качестве устройства. В верхней части передней панели расположены два USB-выхода и два аудио разъема – для подключения наушников и микрофона. Такое решение особенно удобно, если корпус будет стоять на полу.

Вся остальная часть корпуса выполнена исключительно из металла, толщиной 0,6 миллиметров. Каркас очень прочный и надежный. Внутри можно установить три устройства 5,25 дюйма и аж семь устройств 3,5 дюйма. К сожалению, без отвертки здесь не обойтись – безвинтовое крепление не предусмотрено.

Для дополнительного охлаждения на лицевой и тыльной панелях есть место для крепления 120-мм вентиляторов, сами же кулеры придется покупать отдельно, но это можно будет сделать ближе к лету. Дополнительно с корпусом поставляется сетевой кабель и набор винтов для монтажа системной платы, жестких дисков и других компонент.

А напоследок мы оставили, пожалуй, самое вкусненькое: кроме самого корпуса, за эту цену производитель предлагает еще и, заметьте, качественный блок питания мощностью 550 Вт. Модель БП – Huntkey V-Power LW-6550SG. Работает он очень тихо, ведь для охлаждения используется большой малошумный вентилятор. В итоге, за умеренную плату вы получаете отличный качественный корпус с мощным БП, на основе которого можно собрать очень прогрессивный и производительный компьютер.

Матч состоится в любую погоду



Поспешные отборочные игры в несколько этапов, неоднозначные результаты, урезанный бюджет турнира – в этом году многое было против WCG. Национальный финал сменил прописку, количество оплачиваемых квот урезали, убрали развлекательную программу и турниры для любителей, но наш киберспортивный праздник состоялся несмотря ни на что.

Новым местом проведения стал РЦ «Блокбастер», который пришелся по душе не только зрителям, но и участникам. Последние, правда, изредка высказывали свои претензии по поводу входов в игровую зону и зрительский зал (бедолагам приходилось

обходить всю площадку ☺), но в целом все были довольны. Игры во всех дисциплинах были на удивление захватывающими, а финальные встречи просто взрывоопасны! Казсеры решали судьбу квоты в узком кругу, самыми сильными в этом году оказались HR. Удача на виртуальных футбольных полях явно была на стороне львовских игроков, которые никому не оставили шансов. В Starcraft разборки между собой устроили White-Ra и DIMAGA, а в Warcraft после ухода ХоТ'а проявил себя в полной мере перспективный Majestic. Пока победители еще не отошли от шока, мы расспросили их о впечатлениях.



KerchNET` Majestic

WCG – лучший турнир года. И, естественно, все игроки летом набирают форму и ставят себе цель занять призовое место, чтобы поехать на мировой финал. В Украине много сильных игроков, поэтому борьба была серьезной. Я выигрывал у соперников со счетом 2-1 по картам, и атмосфера оставалась напряженной до последней победы. Несмотря на сокращенный бюджет по сравнению с прошлым годом, организация WCG в Украине осталась на высоком уровне. Ведь главное – это отношение людей, что очень

порадовало. Но огорчало то, что ни одна из трех путевок в Ченгду (Китай) за 1-3 места в дисциплине Warcraft не была оплачена, что является большой проблемой, так как поездка обходится в круглую сумму. К счастью, финансовый вопрос мне помог решить Мурат aka Arbalet из Казахстана. Благодарю его от всей души, а также моего менеджера Дмитрия Red Зеленченко, который связался с Муратом и попросил его о помощи. Теперь, когда главная проблема решена, остается не менее важное – достойно выступить в финале. В настоящее время я упорно тренируюсь, чтобы не ударить в грязь лицом и засветиться среди лучших игроков мира.



ESC.White-Ra

В этом году финал WCG в Украине, по моему мнению, был самым интересным и зрелищным! Давненько финальные игры не собирали полный зал, да еще многим приходилось сидеть прямо на полу, чтобы можно было наблюдать за играми собственными глазами.

О самих баталиях по «Старкрафту» можно судить по счету, практически все игры заканчивались 2-1, что говорит об упорной борьбе каждого из игроков. Сам состав стратегов был, наверное, самым непредсказуемым за последние пять лет. Это меня как старожила «Старкрафта» в Украине очень радует. Ведь мы действительно можем считать себя одними из лучших в мире, и у нас подрастает достойное поколение. Мой путь к первому месту был очень сложным: в по-

луфинале я проиграл RoX.KIS.DIMAGA, ведя 1-0. После чего в лузерах попал на своего товарища Стрелка (который, к слову, в прошлом году порадовал всех болельщиков «Старкрафта», заняв третье место на GF WCG 08), но в этот день, видимо, Жене не везло, и он проиграл. Чтобы попасть в финал, мне пришлось в напряженных играх обыграть Rox.MArwn и LRR)Hannigan со счетом 2-1. После я снова вышел на DIMAG'у, но мне теперь нужно было выиграть у него две серии, а это была очень и очень сложная задача. После первых двух игр зал так кричал, что перебивал звук игры в наушниках, класс и наш уровень игры этому способствовал. В общем, видимо, в этот день я лучше был готов к финалам и затащил две серии с привычным уже для меня счетом 2-1. Теперь готовлюсь к Корее и к Китаю, так как до WCG будет еще один крупный турнир IEF.



PinchoIYozhyk

В этом году национальный финал WCG прошел на достаточно хорошем уровне. Это касается как организации, так и участников. Что касается самого турнира по FIFA, то здесь как всегда

ТОП-16 разыгрывали поездку на мировой Grand Final, только с одним нюансом – в этом году мы играли по системе «дабл элиминайшн»: не три игры как обычно на всех чемпионатах, а две, плюс еще учитывалась разница забитых и пропущенных голов. Связано это было с плотным графиком во всех кибердисциплинах... По ходу сетки мне удалось преодолеть игрока укр. нац. сборной – Чудика, потом я прошел Баома; после него выиграл у Адреналина, и на следующий день уже играл в финале винеров против Блада, победив его со счетом 2-1 и 4-2 (Блад был самым опасным и подготовленным игроком из всех, с кем мне пришлось играть), ну и после него я играл уже

за квоту в Китай против сенсации турнира – Юстаса, который из лузеров пробился к матчу за первое место... Мы сыграли 5-3 и 1-3, по сумме голов разница была одинаковая, и мы начали играть третий матч, мне очень не хотелось проиграть серию, и играть еще одну (т.к. я с винеров, я мог себе такое позволить), я собрался, и сделал все, чтоб наказать соперника уже в этом матче, и мне это удалось сделать – уверенная победа в третьем матче 9-3, и теперь готовлюсь к грандфиналу WCG... Тренируюсь часто с сокланами из PinCho, финалистами WCG из других стран, а также с другими топовыми европейскими игроками. Хочу поблагодарить своих родителей, друзей, родственников, сокланов из PinCho и остальных игроков, которые за меня болеют и поддерживают, без них я бы, наверное, не смог ничего достичь. Постараюсь через месяц в Ченгду показать все, на что способен, и порадовать всех вас своими, надеюсь, хорошими результатами.



Counter-Strike

- 1 место – HR, квота и оплаченная поездка на Grand Final WCG в Китай, дипломы и медали
- 2 место – A-Gaming, квота на Grand Final WCG в Китае, телефоны Star S5230, дипломы и медали
- 3 место – KerchNET, MP3 плееры Q2, дипломы и медали

FIFA

- 1 место – PinchoIYozhyk, квота и оплаченная поездка на Grand Final WCG в Китай, дипломы и медали
- 2 место – Yustas, квота на Grand Final WCG в Китае, телефон Star S5230, диплом и медаль
- 3 место – 4K^Blood, квота на Grand Final WCG в Китае, MP3 плеер Q2, диплом и медаль

StarCraft

- 1 место – ESC.White-Ra, квота и оплаченная поездка на Grand Final WCG в Китай, диплом и медаль
- 2 место – RoX.KIS.DIMAGA, квота на Grand Final WCG в Китае, телефон Star S5230, диплом и медаль
- 3 место – LRM)hanniGan, квота на Grand Final WCG в Китае, MP3 плеер Q2, диплом и медаль

WarCraft

- 1 место – KerchNET`Majestic, квота на Grand Final WCG в Китае, TFT SAMSUNG LE19B450C4WXUA, диплом и медаль
- 2 место – Sonik, квота на Grand Final WCG в Китае, телефон Star S5230, диплом и медаль
- 3 место – Bly, квота на Grand Final WCG в Китае, MP3 плеер Q2, диплом и медаль



СМОТРИТЕ В СЛЕДУЮЩЕЙ СЕРИИ, ИЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Чем плохи даже самые лучшие фильмы так это тем, что они быстро заканчиваются, а продолжения ждать приходится очень долго: в лучшем случае год, в худшем – несколько десятилетий или столетий, пока какой-нибудь умник не придумает новую версию описанных ранее событий или их более или менее логичное продолжение. С сериалами дела обстоят на порядок лучше: хотя бы в пределах одного сезона у тебя есть шансы не расставаться с любимыми героями. Да и от сезона до сезона чаще всего не проходит и года.

Вот сейчас, когда речь зашла о сериалах, многие скривились – «фуууу! Мы санта-барбары не смотрим», правда, нашлись и те, кто в душе воскликнул «ранетки и букины форева!». И те, и другие по-своему правы. Мы не будем сейчас разбираться в том, кто правее, просто тонко намекнем, что сериалы бывают разные, ведь снимается их очень и очень много. Правда, многие из них выходят только

в далеких от нас европейских странах и Америке, но это дела не меняет: мир давно уже стал единым, а знание английского языка – обязательным для любого образованного человека. Поэтому не будем тянуть время за хвост, а сразу же приступим к делу – расскажем вам о самых интересных сериалах, которые попались нам за последнее время. Оговоримся, что Хауса и Декстера мы касаться не будем из-за их и так немалой популярности, а лучше уделим время и, что самое важное, место менее именитым персонажам.

Сверхъестественное

Одна из самых популярных тем среди киношников – запредельное. То, чего в обычной жизни при всем своем желании не найдешь. Например, вампиры. Этим милых кровопийц дети могут увидеть в сериале «Дневники вампира», схожем по жанру и количеству соплей на минуту эфирного времени с «Сумерками». Тут вы можете познакомиться с двумя братьями-

вампирами, которые в прошлом не поделили одну девушку, поэтому в настоящем будут делить другую. В общем, все красиво, мрачно и плаксиво.

Менее красиво, зато более интересно и не так однозначно обстоит в сериале «Настоящая кровь» (True Blood). В этом сериале описан мир, в котором вампиры получили примерно те же права, что и люди – они живут среди нас, отлеживаются в уютных гробах днем и пьют в барах искусственную кровь из бутылки вечером. Находятся те, кто против такого уклада жизни, а также те, кто пытается отовсюду извлечь выгоду – например, наркоторговцы, которые продают кровь вампиров в качестве сильнодействующего средства, вызывающего привыкание. Если всего этого самого по себе мало, получите на довесок еще оборотней, древних мифических существ и немного любви, которая призвана уравновесить весь этот мрачный мир.

В мире «Сверхъестественного» (Supernatural) уравнове-





шивать толком нечего. О живущих под кроватью монстрах, злобных клоунах, демонах и прочей нечести тут слышали немногие. Но это не значит, что всего этого нет. Просто если вас до сих пор никто не затащил в Ад, значит, рядом с вами работают охотники, которые отправляют демонов обратно в пекло. Получается это у них достаточно хорошо, а главное – красиво. Потому что в центре повествования оказались два брата-красавчика, мимо которых ни одна демоница не прошмыгнет равнодушной. Огромный плюс сериала – его показывают по ТВ, и вышло уже пять сезонов.

Женская аудитория будет пищать от восторга, увидев экранизацию «Иствикских ведьм» (Eastwick). Когда-то давно это был односерийный фильм о трех девушках, которым пришлось встретиться с обаятельным дьяволом и обыграть его на его же поле. Сериал эту историю превратил в нечто более обстоятельное и интересное, но близкое по жанру скорее не к фантастике/мистике, а к мелодраме: отдаленно фильм можно сравнить с «Секс и город», но только с бигбабушками, состоящими из всяких магических штучек.

Продолжают тему всего необычного и потустороннего «Герои» (Heroes) – люди, получившие необычные способности и пытающиеся с ними смириться и совладать. Проблема эта усложняется дилемой личностного выбора – не все хотят быть добренькими буратинами, и превращается уже в проблему выживания. Причем не только



для самих «героев», но и для всего мира вообще. К достоинствам сериала можно отнести милые мордашки актрис и актеров, в том числе, Заккари Куинто (Сайлер), который вызывает наибольший писк среди женского населения.

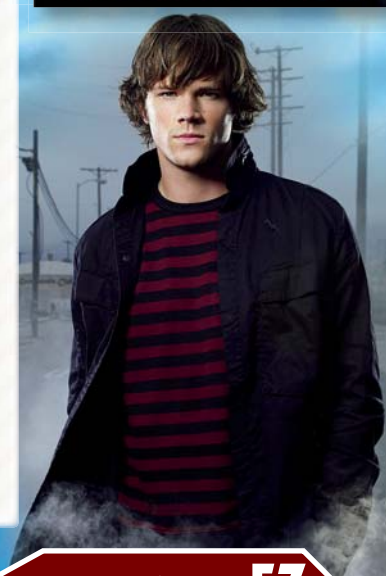
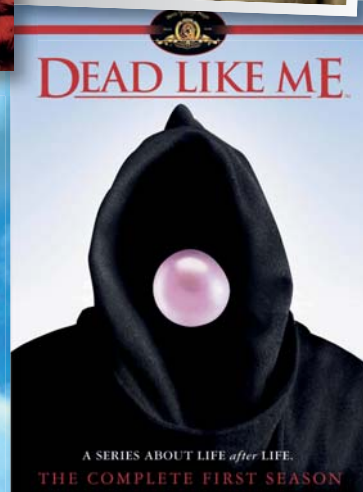
А русские любят бабу с косой

Не менее популярна среди сериальных сценаристов и тема смерти, вот только бояться ее явно никто не собирается: во всех четырех сериалах, о которых мы хотим рассказать, авторы шутят со смертью, причем в достаточно вольной форме.

Итак, позвольте представить вам в первую очередь старожилу – «Мертвые как я» (Dead like me), с которым даже те, кто не любит сериалы, могли в прошлом году познакомиться по фильму. Если оный и вызвал у вас неприятие, то, уверяю, только потому, что вы не знакомы с сериалом. Потому что фильм был явно сделан как продолжение уже имеющихся серий, пото-

му что юмора в нем содержится меньше – видимо, из-за закрученного сюжета и малого времени (полтора часа – это вам не сезон, и даже не несколько серий) он был урезан. Для тех же, кто не знаком и с фильмом, поясним сюжет: девушку Джорджию, которая не умела получать удовольствие от жизни, убило туалетным сидением станции «Мир». После смерти она стала жнецом душ, узнала и поняла многое, чего не успела понять за свои примерно 20 лет настоящей жизни. А еще – познакомилась с людьми разных эпох, среди которых есть совершенно неоднозначные личности.

Не менее интересен и комедийный сериал «Мертвые до востребования» (Pushing Daisies), который рассказывает о парне, способном одним прикосновением убивать и оживлять людей. Он работает пекарем, причем справляется со своей работой очень хорошо, попутно помогая одному детективу опрашивать свидетелей и жертвы – в морге, естественно. У него есть прави-





THE IT CROWD
Version 1.0



ло – любого, кого он оживил, он касается второй раз не позднее чем через минуту. Вот только когда ему попадает его первая любовь, все идет наперекосяк. И мир немного меняется – к лучшему, естественно.

К лучшему, возможно, поменялась и жизнь героини сериала «До смерти красива» (Drop Dead Diva), вот только она сама так не считает. Еще вчера она была блондинкой, 24-летней моделью, которой собирался сделать предложение успешный парень, как вдруг ее сбивает машина. Из-за недоразумения она, вместе с ангелом, который должен был отправить ее в ад или рай, оказывается на земле. Только уже в теле совершенно другой девушки: адвоката 32 лет, страдающей лишним весом брюнетки с неустроенной личной жизнью. Благо, знания их сложились, так что глобальных проблем не предвидится. Ну, кроме той, что ее парень начинает работать в той же адвокатской конторе, встречаться с другой девушкой, а ангел... ангел влюбляется в лучшую подружку... Такая вот неоднозначная история, над которой можно подумать, а можно – от души посмеяться. Ведь сериал действительно получился смешным и интересным.

Больше всего шуток из черных комедий наберется у «Жнеца» (Reaper). Здесь главный герой в свой 21 день рождения узнает, что родители продали его душу дьяволу. И теперь, помимо работы в супермаркете,

он должен гоняться за душами, сбежавшими из ада, и возвращать их обратно. И как он ни отлынивает от работы, дьявол бездельничать не позволит.

Отойдем от темы смерти и перейдем к шуткам. Тут стоит отметить «Компьютерщиков» (IT crowd), которые в своей английской манере доведут до колик от смеха всех, кто так или иначе причастен к компьютерной тематике, и забавного детектива Эдриана Монка, который в одноименном сериале «Монк» (Monk) вместе с друзьями и помощниками борется с преступностью уже семь сезонов подряд. Кстати, за это время он нисколько не надоел – скорее наоборот, новых серий ждешь с нетерпением, потому что тонкий юмор тут удачно сочетается с детективными историями, да и глобальное дело до сих пор не раскрыто.

Детективная тема, только в несколько другой интерпретации, поднимается и в сериале «Козырь» (Leverage). Вор, мошенница, наемный солдат и хакер объединились под руководством бывшего инспектора по страховкам, чтобы помочь людям, которым закон помочь не может. Интересно – не то слово. От сериала просто невозможно оторваться, ибо слож-

ность дел тут объединена с детской непосредственностью героев и брутальностью одновременно.

Детективно-приключенческая тема продолжена и в сериале «Ангар 13» (Warehouse 13), повествующем о двух агентах ФБР, работающих в спецподразделении по борьбе с магическими артефактами. То, что скучно не будет – гарантировано.

Любители чуть более серьезных фантастических и в некоторой степени даже научных фильмов получат удовольствие не только от этого «криминального чтива», но и от «Эврики» (Eureka) – комедийного сериала о городе ученых, в котором совершаются все гениальные изобретения мира. А раз тут так много гениев, то просто не может не произойти чего-то из ряда вон выходящего. Причем в каждой серии.

Несмотря на то, что каждому сериалу мы посвятили всего несколько слов, место закончилось. Увы. Но сериалы не заканчиваются (в большинстве своем), так что теперь долгими зимними вечерами вам точно будет чем заняться в ожидании хороших игр.



H E S



БЕЙ ДВАЖДЫ, ФРЕДДИ

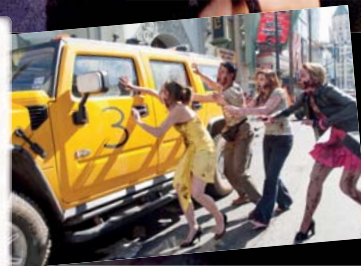
Добро пожаловать в Зомбилэнд. У нас тут есть некоторые правила, которые надо соблюдать, чтобы выжить. Первое: бегайте так быстро, как только вы способны. Второе: бейте все, что движется, а если не движется — стукните его по башке как следует для профилактики. Контрольный выстрел еще никому не помешал. Путешествуйте всегда налегке. Во-первых, тогда не придется платить за багаж, во-вторых, что более важно в условиях Зомбилэнда, убегать вы будете быстрее. Правило четвертое: всегда пристегивай ремень безопасности. Всегда готовьте запасные выходы. Потому что хоть безвыходных ситуаций и не бывает, некоторые выходы вам могут просто не понравиться. Последнее правило — не стройте из себя героя. Его иногда можно нарушать, по крайней мере, если вы оказываетесь главным героем фильма, а на вас вот здесь и сейчас устали красotka, которую при желании вы можете спасти (с приятными для вас последствиями).

Собственно, с этих правил и начинается новый комедийный ужастик (и, как выяснилось в процессе просмотра, немного боевик) «Зомбилэнд». Они сопровождаются смешными с точки зрения черного юмора иллюстрациями из жизни главного героя и просто случайных прохожих. В фильме не говорит

ся о том, как в мире появились зомби, тут нет длинноногой красотки в красном платье с разрезом, которая головокружительно красиво будет бороться с мертвяками. Это тупое рубилово и мочило вперемешку с грязными шуточками на тему зомби и нашей с вами жизни. Главный герой перемещается по родной своей американщине, надеясь добраться к своим родителям. По пути он встречает агрессивного дядьку, которому сложно контролировать свои эмоции и который страх как не любит сладости; а потом и двух красивых девушек, способных обдурить любого пройдоху. В общем, стандартный для современного фильма ужасов набор героев. Да и сюжет фильма особо оригинальным не назовешь, хотя некоторые моменты так заставят вас удивленно вскинуть бровь. Например, история девушек или момент с пришедшей в гости к главному герою красоткой. В остальном же, «Зомбилэнд» целиком и полностью следует правилу «если в начале фильма на стене висит ружье, в конце фильма оно должно выстрелить». Сценаристы даже не смогли выдержать хорошую мину при плохой игре и в результате заставили героев стать более

добрыми и человечными. Увы, но это несколько смяло концовку.

В общем, фильм получился достаточно неоднозначным. Им вполне можно заговывать попкорн, но посмеяться так, как над «Зомби по имени Шон» или испугаться как «Резидента» не получится. Правда, на фоне трэшевых ужастиков, которые выходят чуть ли не каждый день, попытка пошутить уже является достижением. Но как ни крути, одолеть «Тело Дженифер» в мировом прокате «Зомбилэнд» явно смог только потому, что юмор тут чуть более черный, экшена и спецэффектов больше, и в графе «жанр» значится не просто «ужасы», а еще и «комедия».





«И вас тоже вылечат!»

Из к/ф «Иван Васильевич меняет профессию»

ВЕЕ TRAIN: СТУДИЯ КАК ГОСПИТАЛЬ



Коити Масимо



MADLAX



TIME BOKAN



CAMP



CAMP

Задумайтесь над тем, где вы сейчас находитесь, кто вы и как вас зовут. Ваши ответы – это, по сути, результат цепочки случайностей, начиная от того, что подтолкнуло ваших родителей выбрать вам имя (родственники, друзья, хорошее настроение, сто перерывов книг имен) и заканчивая тем, в каком городе живете (переехали ли сюда ваши предки, или ваш отец-военный и вы постоянно переезжаете, другие варианты). Вот так просто и запутанно одновременно вся наша жизнь складывается из каких-то мелочей, событий, происшествий, одно перетекает в другое и, бывает, гуляя на Брайтоне в другом полушарии планеты, вы лоб в лоб сталкиваетесь с другом детства, которого не видели энное количество лет. В жизни бывает много поразительных случаев и совпадений.

Вот так и Коити Масимо, простой японский парень, не особо задумывался над своей жизнью до одного момента. Учился на юридическом факультете университета, благодаря влиянию отца увлекся фотографией еще в детстве. Как-то на четвертом курсе университета ему даже предложили поучаствовать в съемках рекламы для ТВ. Позднее, в 1975 году, Масимо поступит на должность ассистента режиссера в компанию Tatsunoko Production, и – о чудо! – ему доверяют работу над первым в его жизни аниме, «Time Bokan». Работа над аниме-проектами затягивала его все глубже и глубже, пока не случилась одна досадная случайность: в середине 80-х он катался на горнолыжном курорте и, благодаря крутому падению, оказался на долгое время прикованным к

больничной койке. Тем не менее, он не отчаивался, а продуктивно проводил время, размышляя над буднями аниматоров. В итоге, у Коити вызрела идея так называемого «госпиталя для аниматоров», где бы их лечили от недостатков их работы: несвободы воли, зажатой продюсерами фантазии и жестких ограничений спонсоров. Где нормальные условия работы способствовали бы созданию действительно стоящих аниме с настоящей художественной ценностью.

Выйдя из больницы и через какое-то время насобирав денег, он открывает маленькую независимую студию Mashimo Jimusho (вы в курсе, что японцы не могут не назвать свою фирму своей же фамилией?), которая занимается сдельной работой для крупных студий. Додумывая свой коварный план и разрабатывая креативные идеи, он показал их президенту небезызвестной в аниме-среде компании Production I.G., и у того совсем не по-японски открылись глаза. Возможно, он даже воскликнул что-то вроде «Эврика! Гениально!» и, достав из кармана много-много пачек японских йен, спонсировал создание новой дочерней компании Production I.G. История умалчивает, чья бурная фантазия назвала ее «Пчелиный Поезд», но дела пошли в гору, и уже в 2006 году она стала независимой от своей «мамы», а руководил ею по-прежнему Коити Масимо, проявляя свой режиссерский талант на благо обществу.

За все время своего существования Vee Train выпустила множество произведений, из которых стоит упомянуть наиболее известные среди анимешников всех времен и народов .hack//

SIGN, Tsubasa Chronicle, El Cazador, Batman Gotham Knight: Field Test, Madlax. И, конечно же, Noir – ставший культовым сразу после выхода сериал, который, по замыслу режиссера, объединял две противоположности хрупких девушек и мощное смертельное оружие. В этом он не промахнулся и создал эталонный образец такого поджанра как «girls-with-guns», который был развит в еще нескольких последующих аниме студиях. Мало того, на некоторых фэн-сайтах до сих пор обсуждают покандовый разбор сцен сериала с целью понять зашифрованное в нем послание – ведь окончание не совсем понятно и однозначно. После успеха Noir и другие студии пытались «ковать пока горячо», создавая нечто аналогичное, например, Gunslinger Girl (у нас сериал известен как «Школа убийц») за авторством Madhouse. Также товарищи по госпиталю создали достаточно экранизаций приставочных игр: ТВ-сериалы «Popolocrois Monogatari» (1998-1999), «Medarot» (1999-2000) и «Wild Arms TV» (1999-2000).

В чем же кроется успех этой компании? Ну конечно, это не только расположение на карте, хотя в районе Токио Кокубундзи очень своеобразная атмосфера... Если вы помните, Токио – один из самых населенных городов в мире, а вот Кокубундзи – это такое тихое и умиротворенное местечко, с несколькими парковыми зонами и горстью старинных храмов. В общем, скорее напоминает природный парк, чем мегаполис, особенно, если учесть, что большинство домов здесь 2-3-этажные, все засажено зеленью, а улочки уз-



кие и тихие. Вот и представьте, что сидят в небольшом домике среди этого оазиса аниматоры и применяют творческие методы для развития идей.

Ходят легенды, что один из самых креативных методов работы у Коити Масимо – напоить алкоголем всю команду аниматоров и устроить в таком состоянии мозговой штурм. По его собственным словам действует отлично, ведь именно так они придумали мистическую связь между двумя героинями Madlax – Мэдлак и Маргарет. Кроме того, режиссер считает, что музыке должно отводиться гораздо большее место в аниме, чем просто «музыкальному сопровождению». Почти все его работы это доказывают, ведь

сотрудничать он предпочитает только с талантливыми композиторами. Музыка порой даже заглушает речь персонажей в его аниме и играет главную роль в накале страстей, эмоций и событий – это все тоже стало частью стиля студии Bee Train. Также характерна мягкая, как бы слегка размытая анимация без четких линий и красок, где концентрация визуального ряда идет на лицо, рот и глаза персонажа. Режиссеру приписывают также и то, что на роль протагонистов он вечно выбирает сильных и рискованных девиц с неясными и запутанными взаимоотношениями. Хотя некоторые критики это оспаривают, отрицать, что его творения обожают в юри-фэндоме

ме бесполезно. В общем, в свои 57 лет он продолжает не только тянуть на себе студию, но и придумывать все новые и новые режиссерские ходы для своих аниме-сериалов.

А теперь задумайтесь, было бы все это, если бы он не пошел тогда в 80-х кататься на лыжах? Не сломал себе конечности и не провалялся на больничной койке? Его бы никогда не посетили мысли о «госпитале для аниматоров», и вы бы никогда не посмотрели Noir и другие не менее захватывающие сериалы...Так что случайности в цепочке событий нашей жизни порой многое решают. Не забывайте об этом.

Happynews



Результаты конкурса смотри на стр. 63

Здравствуйте уважаемая редакция Шпиль!

Пишу я вам первый раз, хотя уже довольно долго читаю ваш журнал
Хочу пожелать одного, держите в том же духе
Я тут собираюсь для вас статейку написать, так что ждите
И кстати можно вам с сайтом помогать?(вебмастер я)
ЗЫ.Анимация кул, Happynews напиши про Код Гиасс пожалуйста
Данное аниме очень кавайное и все отаку должны о нем знать!
Станислав

Все отаку и так уже давно знают и про Код Гиасс, и про другие аниме, а кто не знает – не имеет права называть отаку и подлежит наказанию в виде пятиминутной игры в Scorpion Disfigured.

Дорогая редак-

ция шпиль я читаю ваш журнал совсем недавно и уже успел его полюбить. вопросов у меня нет вы итак все понятно излагаете

А че, мы пацаны чоткие, семок не курим, какие тут могут быть вопросы?

Здравствуйте редакторы журнала «ШПИЛЬ!».

Я очень люблю читать Ваш журнал, здесь есть много интересного и увлекательного(особенно это игры).

Ваш журнал я покупаю с номера в котором было написано о первом сталкере и не пропустил еще не одного номера. Я очень люблю игру S.T.A.L.K.E.R. и поэтому я немного расстроен.... На первую часть игры Вы видели аж целый номер и на вторую тоже, а вот на третью только статью в №9(2009). Я надеялся что Вы №10 посвятите именно S.T.A.L.K.E.R.:зов припяти. Пожалуйста выпустите номер о сталкере.

P.S. Заранее вам спасибо(опубликуйте плз в журнале)
Dimonosa

У нас для тебя есть несколько новостей – хороших и плохих. Начнем с плохих. На первого «Сталкера» действительно был спецвыпуск, а вот на второй – не было. И на третий не будет. По крайней мере, в ближайшее время. Зато есть еще две хороших новости – мы были на СталкерФесте (написали про него) и в этом номере есть обзор игры.

Коничива/Охайо журнал «Шпиль!». Вот, отправила в Шпиль свою работу. Сидела над ней всего полчаса.

Думаю вы будете поднимать руки очень высоко. Высылаю вам свой стих. Думаю оцените его «па достоинству».

Очень рада, что есть такой журнал, как Шпиль.

А мне вот интересно: все работы, что вам высылают, они выбрасываются, идут на туалетную бумагу, или просто хранятся в архиве?

P.S. Интересно, кто-нибудь может очень быстро сказать: «прыжок с переподвыподвертом»?

Велена

Коничива и тебе, Велена. Стих оценили, но извини – публиковать не будем, а то на остальные письма места не хватит. Зато рисунок напечатаем. И второе письмо тоже кстати получили, но статьи все-таки лучше слать на электронку.

Что мы делаем с рисунками – большой-большой секрет, который когда-нибудь станет известным всем. Обещаем.

Кхе-кхе.. Здравствуйте, редакция журнала «Шпиль!»

Пишет вам величайший фанат бессмертной и очень оригинальной игры Worms 4: Mayhem. Хотелось бы знать, не проводилось ли соревнований в червячьей дисциплине и не планировала ли Team 17 выпустить Worms 5?

И еще небольшой такой вопрос о названии журнала. «Шпиль!» – это типа «Играй!» или просто слово прикольное? И что есть Vox Populi? И еще – куда пропал Медведь Виталька? При встрече жмите его волосатую лапу.

За сим откланиваюсь, вольный боксер и мудрый червяковод tvein 33.

По нашей просьбе ответить на твои вопросы взялся сам медведь Виталька. за что редактор поплатился клавиатурой. Итак, Виталька пишет: не знаю, как на счет пятой части, а Worms 2: Armageddon запланирована на этот год – версия для «ящика» даже уже успела выйти, например. Так что скоро можно будет шпильнуть в новую версию игры, сколько душа пожелает. Это как бы ответ на второй вопрос. А на третий – на счет «vox populi» ответить проще всего – это ничто иное как «глас народа». Тобишь письма и общение.

Hello Шпиль! Спасибо вам за то что вы есть!

Меня зовут Дима, мне 12 лет. Мой первый выпуск Шпиля был №6 за 2007 год и покупаю до сих пор. У меня есть несколько вопросов:

1. Вы случайно вы в курсе, когда будет выставка «Территория игр», если она вообще будет? Ваш стенд лучший!
2. Моему папе очень нравятся игры про Лару Крофт, что-то новое будет?
3. Почему вы не написали про WoW – Wrath of the lich king?
4. Вам аниме нравится, если да то прислать вам «Shaman king»? Мне очень нравится.

P.S. Я покупаю Шпиль, покупал, и буду покупать! Опубликуйте письмо, пожалуйста.

Да, спасибо нам за то, что мы есть, пить и спать. Хотя бы иногда – в перерывах между играми интересными. Потому что благодаря этому мы таки можем ответить на вопросы читателей, в частности, твои. «ТИ» в этом году не будет, будет кое-что другое *загадистый смайл*.



Игроскоп

Журнал «Шпиль!» продолжает ставший уже традиционным конкурс «Игроскоп», в котором вам, дорогие читатели, надо ответить на пять простых вопросов. Среди приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. За первое мы вручим аудиосистему Creative Inspire A300, за второе – игру для PS3 Killzone 2, а за третье – наушники Creative Headset HS-300.



Creative Inspire a300 c



Killzone 2



Creative Headset HS-300

Итак, подводим итоги сентябрьского конкурса:

Ответы на вопросы:

- | | |
|---|--|
| 1. Сергей Захаров, г. Гурзуф – AirTies RT-205 | 1. После общения с наставницей и призраком. |
| 2. Дмитрийчук Антон, г. Херсон – Creative PC-Cam 600 | 2. Три. |
| 3. Александр Коваленко, г. Запорожье – Creative CardCam Value | 3. Ложное обвинение в убийстве. |
| | 4. Чай, специи, шелк. |
| | 5. 26, или более 25 (самые умные могли найти это даже в описании игры:). |

Всем-всем, набравшим в NFS: Shift скорость больше 50 километров в час, срочно написать ответы на вопросы теста и отправить в Дорожно-Патрульную Службу... вернее, в редакцию журнала.



1. Марка и модель машины.



3. Сколько всего уровней пилота?



4. На каком уровне открывается расцветка флип?



2. Сколько звезд нужно набрать для открытия национальных соревнований на третьем уровне?



5. Мощность двигателя Lamborghini Gallardo.

По результатам конкурса Фанарт, проводимого совместно с магазином AnimeUA.net, первое место в Фанарте и фигурку из серии Онимуша получает Христюк Виктория из Мелитополя. Дополнительный приз,

аниме-блокнот, получает Петрова Вилена из Кривого Рога.
Если не выиграли – не расстраивайтесь. Присылайте новые работы и участвуйте в новых турах Фанарта.

Игроскоп

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

* Ф. И. О. _____
 * Адрес отправителя (город, район, обл., почтовый индекс) _____

Контактный телефон _____

E-mail _____ ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



ИГРЫ

Демоверсии

Risen
 Machinarium
 Ironclads High Sea
 Football Manager 2010
 FIFA Manager 10
 Cloudy with a chance of meatballs
 RaceOn

Полные версии

Open Liero X
 Kernel Panic v3.6
 Truck Racing by Renault Trucks
 UFO2000 v0.9
 Ardentryst v1.7
 Strange Adventure in Infinite Space v1.5

Shareware

Островки
 Масяня в полной Африке
 Племя ацтеков
 Сприлл и Ричи. Приключения во времени
 Бильбо

ПАТЧИ

Risen v1.01
 GRID v1.3
 Majesty 2 v1.0.97
 Blood Bowl v1.0.1.10
 X3: Terran Conflict v2.5
 Anno 1404 v1.1

ВИДЕО

Assassins Creed 2
 RUSE
 Alien vs Predator
 Modern Warfare 2
 James Cameron's Avatar
 и другие

ПРОГРАММЫ

Видеодрайвера ATI
 Видеодрайвера NVIDIA
 Stellarium 0.10.2

БОНУС

Обои для рабочего стола
 Скринсейверы
 Музыка

hiton

Завантажуй ігри на телефон!

JAVA-ІГРИ

Відправ SMS 7900
для отримання гри з кодом на номер 7900

ДРУГА ГРА У ПОДАРУНОК

АКЦІЯ

Чи підтримує твій телефон гру дивись: **INFO.HITON.MOBI**

Гіш: Смоляний герой 001510579 Офіційна мобільна версія гри популярної у всьому світі! Ви уміє прилітати, ковзати і навіть боти тукати. Найкраща гра!	Боіяуз та Матлі 001510586 Веселі герої з популярного мультфільму з'являються у грі. Перед вами одне з кращих стрілялок з веселою мультяшною графікою.	Робін Гуд: 2 001510580 Продовження одиноким гри! Дочекається битися з різноманітними героями і навіть з самим Алі Бабою. Чудова сюжетна лінія.	Шалені кішки 001510585 Разом з песиком на ім'я Барок стрибайте у друзелі, плавайте під водою, поспішайте по льоду та літайте у невагомість.	Острови діамантів: 2 001510597 Зануртесь у стародавній світ діамантового архипелагу. У продовженні відеогри пазл-гри ви відкриєте острів, повний несподіваних чудес. Пригода по 10 островах принесе масу задоволення.	Клубна лихонанка 001510598 Становись високим мачо клубу та керуй всім. - від вибору дівочих до закупівлі освітлення, комплекти танцювальної парочки та інших дрібниць, заради зручності відвідувачів!
Висока швидкість 3D 001510512 Найнебезпечніше змагання у негалактичних автогонках. Проїжджайте випробування швидко, глибоко, слізно і ставте рекорди.	Черепашки-ніндзя: Повернення Шредера 001510599 Продовження пригод у Нью-Йорку, що кишить напастями демонами-монстрів. Герої вимагають грийми, як вони осяють у новій частині.	Швидкострільний 001510571 У шахтах Далекого Сходу, на базисі далекої Антарктиди в устаткованіх мист вас зустріють сонні соборні вояки, що зможуть зрозуміти.	Postal 001510565 Це тотальна беззаконня, криваве безумство, мрія всіх маніяків! Це Postal! Останній же мачо вистігне за вами дівчину красуню.	Шалені стрибки 001510596 Друга мачо-гра Мимо викрав Найкращого зорника. Стрибай на джонках! Все що потрібно стрибати, захити банани. Битися з босами.	Рулетка 001510587 Твоє особисте казино для гри у рулетку. Вітання, справжнє справжнє казино з усіма правилами.
Контртероризм: Epi2 001510428 Мирний про мачо-грати у карколомному шутері по мережі! Нарешті, - повний арсенал різноманітної зброї та функції гри по 3D-сцені.	Повітряний боєць 001510555 Ви чуєте гуркіт в небесах? Зіграй бойових машин заповнених небом. Зупинити їх зможе лише кращий бойовий пілот!	Уранова Імперія 001510527 У самому серці Сибіру розвернулася кампанія з виробництва збройованого урану. Зароби свій перший мільярд у ролі в керівника.	Мачо: Уроки спуску 001510584 Відправляється на курорт, щоб відпочити там всіма можливими видами розваг. Справжній же мачо вистігне за вами дівчину красуню.	Spiderman 3 0015176 Людина-павук проти злодіїв! Його здібності тоді вимірю, але згодом більше, хто переможе?	Парк міні-гольфу 001510532 Зіграйте у культову гру вищою класу на трьох чудових полях. Бонус до тривимірної графіки - реалістична поведінка кульової.
Age of Heroes VI: Тів безсмертя 001510490 Наймасштабніша російськомовна RPG-гра. Сотні артефактів, 12 видів військ і 8 заклять. Покиньте місто чекати героя!	Безпечний секс 001510510 Яскраві кольори мультяшної графіки, гарні красуні, що не дозволяють свого горта та еротичні пригоди. Але будь обережним, не забувай про безпеку!	Ксонікс з Берніков 001510553 Вона показала нам вже багато що, але ще не все. Гра відкриває нову сторінку пригод. Огляни - присмири зрозуміти гарантовано!	Радніцкіє ігрові автомати 001510605 5 ігрових найпопулярніших ігор доступні через багато років тепер у повному телефоні. Крім того кількість монет по 15 копійки небагато!	SexSutra 00151665 3 SexSutra Ваші партнери Вас не забудуть! Посібник містить детальні картинки та опис усіх поз, їх символіку та способи стриптизу.	Діамантова долина 001510604 Найстрашніша вбивча гра, захоплює головами, що являє собою поєднання танцювальної, як танцю, і як танцю, і як танцю.
3D Реал Камасутра: Пінік 001510473 Красивий гід по насолоді на природі! Це подарунок для тих, хто хоче отримати справжнє задоволення за містом!	3D Реал Камасутра: офіс 001510023 Сучасна камасутра не просто вчить мистецтва кохання - вона вчить отримувати нову насолоду в знайомих офісах!	Камасутра Манга 001510292 Відмінний набір еротичних порад, у форматі манги. Загляни в ілюстровану підбірку сексуальних поз.	3D Реал Камасутра 00151705 Перша у світі повністю тривимірний 3-мачутра - світ сексуальної реальності!	Хентай-ксонікс 001510001 Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени, мета-відкриття і м'яга заплітка. Навіть розкрити відповідно!	Роздягін Червоний Шалочук 001510516 Широкий вибір ролей в епізоді, граючи у 4 види амазонського пазла. Шалочка за кожну перемогу отримувати частину пазла.

SUPER PREMIUM

Зума
Вітання триває! Як всім часів Яснова, дивимось, застосують. Це - Зума! Мобільне мистецтво повністю оригіналу!

Відправ 00151538 на 1033

SUPER PREMIUM

Код Криккер
Грати у шпигунську головоломку! Шукати докази, доводити парадокси, згадувати замки, знаходити бонуси!

Відправ 001510572 на 1033

SUPER PREMIUM

Креш Бандит: Острів Мутантів
Стрибай, крутиліся і біжи в стриманій пригоді. Бійка з роботами-мутантами, щоб перемогти Кортежа і врятувати світ!

Відправ 001510557 на 1033

SUPER PREMIUM

STALKER Mobile
Дружба та зрада, відплата та страх, світ та чорт, Зона - це неземність, у якій поєднують всі!

Відправ 00151382 на 1033

XIT РОЗПРОДАЖ 5!

Відправ SMS 5900
для отримання гри з кодом на номер 5900

Bimmer Street Racing 3D 00151900130 Купуй авто та бери участь в гонках, вигравши при цьому гроші для апгрейду авто.	Muyro XXX nude 00151900126 Завоювання 2 в 1 - діамант і огнені дітвчата. Розширена головоломка для дорослих.
--	---

ПіпТріс 00151900220 Це не чергова версія тетрісу, а повністю оригінальна гра. Веселі красуні тільки і бажають, щоб Ви запам'ятали... їх вільний час!	Бікіні Болл 2 00151900222 Вони ховаються зовсім не із-за сором'язливості. Просто вони як справді красуні знають, що асир розпалює.	Акварія 00151900155 Супер-пригода під водою! Врятуйте корабельний риф від страшного прокляття!
Sex Xonix 00151900221 Це аркадна еротична головоломка з гарними дівчатками для любителів солодкого.	Міі Трусики Намолік 00151900106 Гарна смілка стриптизерка надать Вам першу допомогу!	Еложа торговці 00151900151 Захоплююча економічна стратегія у реальному часі.

ГРАЙ З МОБІЛЬНОГО

СУПЕР ЛОТО

Відправ 713 на номер 5900

Це змога взяти реальну участь у державній Українській національній лотереї. Тут можна грати у Суперлото та виграти мільйонний джекпот у Лото Максима - найкращий шанс виграти легко і швидко, або у КЕНО та Пінку. Ви можете зручно і легко перевірити свою лотерію.

Так щастя Вам!

java-ігри

Найбільший гіпермаркет мобільних розваг

hiton.ua

ВІДПРАВ SMS CYBER НА НОМЕР 7500
з кодом на номер 7500

JAVA-ІГРИ від 2,90 грн.

Найкраща гра для мобільного телефону

mp3

Найкраща гра для мобільного телефону

ТІМІ

Найкраща гра для мобільного телефону

КЛІМІ

Найкраща гра для мобільного телефону

ГОРОСКОП

Найкраща гра для мобільного телефону

ТІМІ

Найкраща гра для мобільного телефону

КЛІМІ

Найкраща гра для мобільного телефону

ГОРОСКОП

Найкраща гра для мобільного телефону

ТІМІ

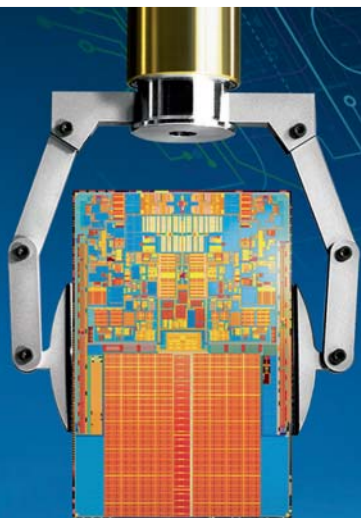
Найкраща гра для мобільного телефону

КЛІМІ

Найкраща гра для мобільного телефону

ГОРОСКОП

Найкраща гра для мобільного телефону



КОМП'ЮТЕР ПОЧИНАЄТЬСЯ
З INTEL®.



Шукай
Intel
Inside®



www.intel.com/go/rating



UBISOFT®

**WORLD IN
CONFLICT**
★ COMPLETE EDITION ★

Придбай системний блок Brain
на базі процесора Intel® Core™ i7 920*
та отримай ліцензійний код до гри у подарунок.

*А також на базі процесорів Intel® Core™ i7, Core™ 2 Duo, Core™ 2 Quad



Київ:
Тел.: (044) 501-25-83
вул. Дмитрівська, 56;
вул. Вишгородська, 32/2;
пр. Науки, 11а;

Львів:
Тел.: (032) 235-29-49
вул. Костюшка, 24;
пр. Червоної Калини, 71;
вул. Городецька, 22;

www.brain.ua

Черкаси:
Тел.: (0472) 313-400
бул. Шевченка, 352;

Кременчук:
Тел.: (0536) 79-31-32
вул. Перемоги, 12;

Херсон:
Тел.: (0552) 41-48-48
Миколаївське шосе, 5-й км.

Чернігів:
Тел.: (0462) 67-50-05
пр. Перемоги, 96;
вул. Любецька, 2;

Житомир:
Тел.: (0412) 42-10-09
вул. Театральна, 9/5;
вул. Московська, 30;

Вінниця:
Тел.: (0432) 55-40-40
вул. Київська, 146;

Долина:
Івано-Франківська обл.,
Тел.: (03477) 2-70-94
вул. Чорновола, 18

* Акція триває з 1 вересня по 15 жовтня 2009 року. © 2007–2009 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. World in Conflict, Massive Entertainment, the Massive Entertainment logo, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Корпорація Intel не несе відповідальності за інформацію щодо характеристик комп'ютерних систем, наведену в даному документі.

© Корпорація Intel 2009. Усі права захищено. Intel, логотип Intel, Intel Core, Pentium та логотип Intel Core є товарними знаками корпорації Intel у США та інших країнах.